Tot.256

不可思议的梦幻对决——《街头霸王对铁拳》震撼公布!

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



暑期特刊
四大精彩元素

[攻略透解]

火焰之纹章

新·纹章之谜 光与影的英雄

最后的战士

战国 BASARA 3

2010暑期 游戏补习班

暑期主机保养维护

2010上半年游戏之研究秘技大集合

迷你特企大作战

趣味知识特企十三连发

索尼PS MOVE + 微软KINECT

编辑受邀体验体感对决!

2010.8B 定价：RMB 15.00
ISSN 1008-0600
16>
9 771008 060006

Gamehalo

小成本，大制作!
超强同人短片 4 连发

2010上半年
10 大游戏金曲MV欣赏

街头霸王对铁拳·职业进化足球 2011·NBA 2K11·前线任务 进化·刺客信条 兄弟会
漫画英雄对 Capcom 3·劳拉与光之守护者·战神 斯巴达之魂·丧尸围城 2

本期赠品

120分钟 DVD



北通
BETOP
智能掌控
北通MVP系列,只为专业玩家而设。造型精巧,集无线技术、智能掌控、环保科技为一身,带给玩家全方位轻松游戏体验!
轻松源于专业
MVP
动感蓝
活力绿
激情红
劲爆黑
北通 MVP动力堡垒（世界杯主题版）
BETOP GAME ACCESSORIES BTP-6388 PSP/NDS系列
多用外挂充电电池
• USB & PSP双供电接口
• 智能省电开关
• 2600毫安聚合物锂电
• 世界杯主题花纹
北京敬瑞全游戏机商店 | 天津铭源数码 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏专营店 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海DIY游戏乐园 | 南京新世界电玩 | 济南数码引擎电玩
杭州次世代电玩 | 宁波海曙悦动计算机有限公司 | 无锡昌盛电玩 | 合肥世嘉电玩 | 重庆G-box | 成都星海电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 太原星际电玩 | 西安天龙电玩
兰州格林电玩 | 乌鲁木齐海胜电器 | 银川百川合电子 | 西宁智力王电玩 | 广州创新软件科技联盟 | 深圳梦天堂电玩 | 东莞超时代 | 佛山NO.1漫游岛 | 长沙友联电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩
北通：专业娱乐外设品牌
www.betop-cn.com
免费防伪专线：800 810 8315
服务热线：400 6754 300
广州市品众电子科技有限公司
拥有北通 娱乐更轻松

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



暑期特刊 特别奉献

2010暑期游戏补习班 14
2010上半年游戏之研究秘技大集合 32
迷你特企大作战 44
暑期主机保养维护知识必读 70

迷你特企大作战索引

游戏开发者收入与工作现状调查 44
这才是X360的真・完成形 46
认识iPhone游戏 48
怀旧迷你特企——那些花儿，那些草 50
你不知道的新作花絮 52
网游词汇扫盲与组队礼节 54
《使命召唤》中的现代高科技 56
日本偶像艺人中的御宅族 58
Love Plus，让爱相随—— 60
电子歌姬初音未来档案大公开 62
五只"游戏狗" 64
最值得购买的十款游戏模型 66
2010上半年游戏销量大盘点 68



总第256期 8B

COVER STAFF

封面用图：《Love Plus+》
封面设计：anubis

©2010 Konami Digital Entertainment

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 3
焦点 12
排行榜 86
黄金眼 88

游戏情报站要闻

《传说》15周年庆，3款PS系新作公开！ 3
PS3推动，索尼终实现扭亏为盈！ 4
任天堂出现五年来首次亏损！ 5
《凡人物语》原班人马打造NDS《光辉物语》 6

前线狙击

街头霸王对铁拳 79
征服 80
偶像大师2 84



焦点① P12
香港ACG动漫电玩节暨X360 Kinect亚洲首次试玩活动报道

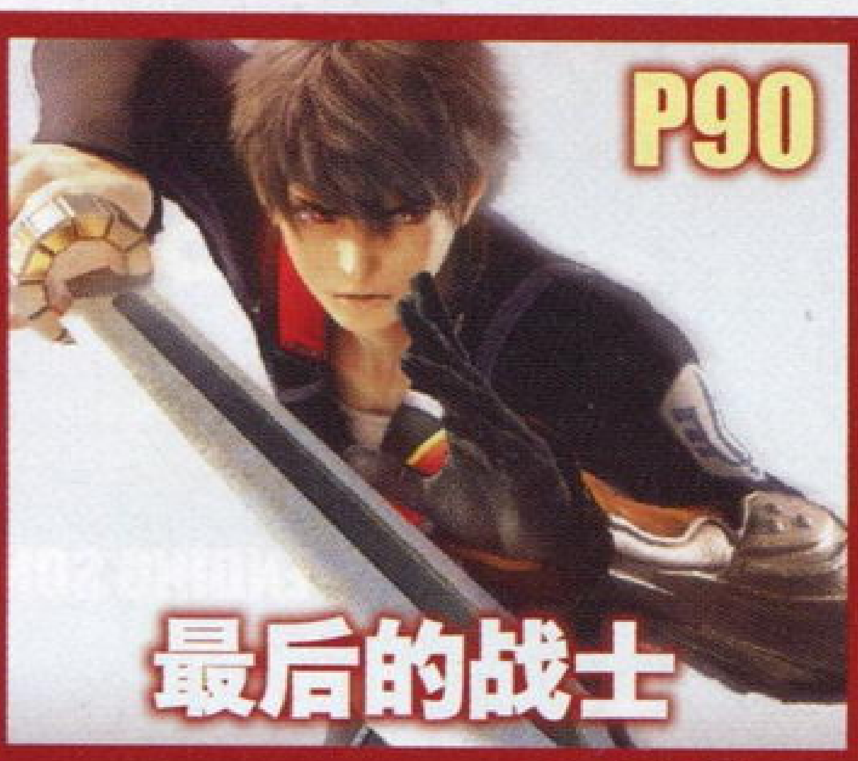


焦点② P14
LET'S MOVE! 八重樱的Playstation Move试玩体验

实用技术 GUIDE & FAQ



攻略透解 P100
火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄



P90
最后的战士



P108
战国BASARA 3

攻略透解

最后的战士 90
战国BASARA 3 108
火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄 100

游戏进行时 124
游戏3.0 127

特快专递

初音未来 女歌手计划 2nd 116
Fate/新章 118

研究中心

苍翼默示录 连续变幻 120
闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破 122

读编交流 EDITOR & READER



读编往来 151
小编寄语 156
发售表 158
游风艺苑 160

收 藏 者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE



特别企划① P131
冠军之路 德国游戏展回顾与展望



特别企划② P142
他们的暑假 日本暑期游戏史

多边共享区 128
特别企划 131/142
游戏姬 138
秘密花园 140

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

大神传 小小的太阳	光盘
火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	88 100
闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破	122

PS3

007 血石	光盘
DC漫画英雄世界Online	光盘
DeathSpank	89
Marvel超级英雄小队 无限拳套	光盘
NBA 2K11	光盘
Shank	光盘
阿姆勒王国 清算	光盘
苍翼默示录 连续变幻	120
刺客信条 兄弟会	光盘
功夫现场	光盘
荒野大救赎	光盘
劲舞革命	光盘
劳拉与光之守护者	光盘
漫画英雄对Capcom 3	光盘
前线任务 进化	光盘
荣誉勋章	光盘
丧尸围城2	光盘
特别行动 前线	光盘
无名英雄2	光盘
小小大星球2	光盘
战国BASARA 3	88 108
征服	80 光盘
蜘蛛侠 破碎次元	光盘
职业进化足球 2011	光盘

PSP

Fate/新章	89 118
初音未来 女歌手计划 2nd	88 116
武装神姬 战斗大师	125
伊苏VS空之轨迹 抉择传奇	89
战神 斯巴达之魂	光盘
最后的战士	89 90

Wii

Marvel超级英雄小队 无限拳套	光盘
Wii聚会	89
劲舞革命	光盘
闪耀女皇	光盘
影之塔	89 124
战国BASARA 3	88 108

X360

007 血石	光盘
DeathSpank	89
LIMBO	89
Marvel超级英雄小队 无限拳套	光盘
NBA 2K11	光盘
Shank	光盘
阿姆勒王国 清算	光盘
苍翼默示录 连续变幻	120
刺客信条 兄弟会	光盘
荒野大救赎	光盘
劲舞革命	光盘
劳拉与光之守护者	光盘
漫画英雄对Capcom 3	光盘
偶像大师2	84
前线任务 进化	光盘
荣誉勋章	光盘
丧尸围城2	光盘
特别行动 前线	光盘
我的新娘	光盘
心灵杀手	光盘
征服	80
蜘蛛侠 破碎次元	光盘
职业进化足球 2011	光盘

未定

街头霸王对铁拳	79 光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

暑期特刊光盘钜献

2010上半年

10大游戏金曲MV欣赏

小成本，大制作！

超强同人短片4连发

钢铁宝贝侠

半条命：Beyond Black Mesa

使命召唤：现代战争2 真人电影第二部

猫屎一号

新作影像集锦

职业进化足球 2011

NBA 2K11

荒野大救赎 永远的反叛者DLC

心灵杀手 信号DLC

前线任务 进化

特别行动 前线

荣誉勋章

蜘蛛侠 破碎次元

Marvel超级英雄小队 无限拳套

DC漫画英雄世界Online

街头霸王对铁拳

漫画英雄对Capcom 3 最新预告片+试玩影像

阿姆勒王国 清算

刺客信条 兄弟会

劳拉与光之守护者

战神 斯巴达之魂

丧尸围城2

无名英雄2

007 血石

小小大星球2

大神传 小小的太阳

战国BASARA 3

闪耀女皇

我的新娘

劲舞革命

Shank

游戏广告欣赏

汤姆.克兰西的幽灵行动 阿尔法+丧尸围城2+功夫现场+战国BASARA 3

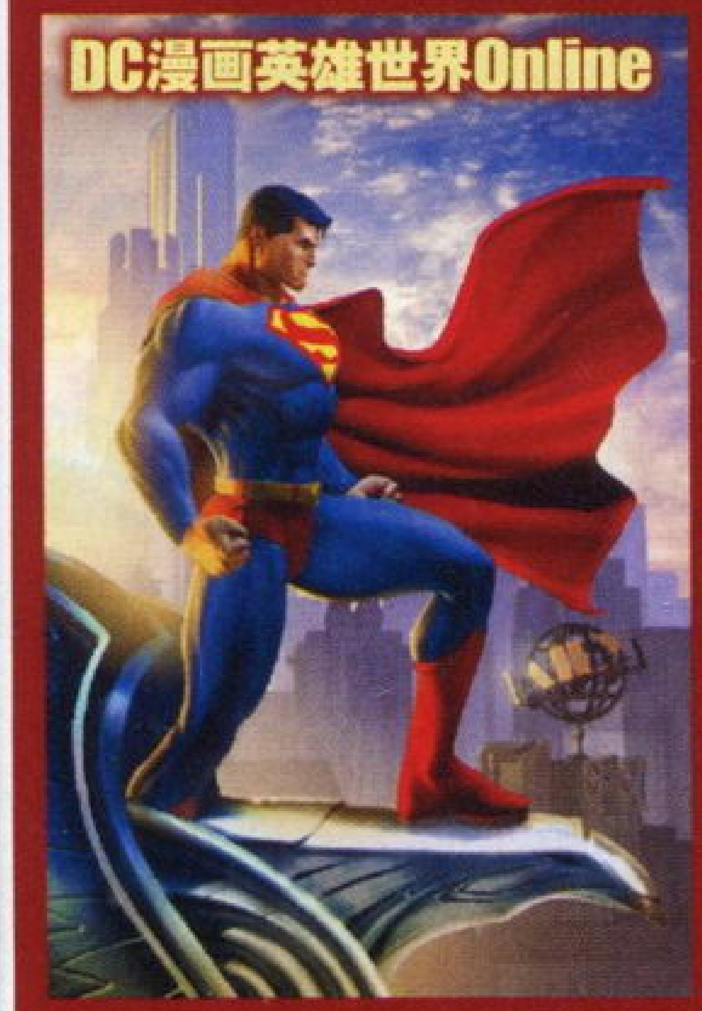
ENDING SONG

使命召唤 黑暗行动 MV

本期光盘特别附赠

UCG255游风艺苑作品、多边共享“音乐共享”部分赠送MP3

《初音未来 女歌手计划 2nd》游戏音乐精选





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！



特别说明

Gamehalo DVD全面升级画面比例调整为 **16：9** 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看并选择满屏拉伸模式以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

战国 BASARA 3 ①	Capcom ②	动作 ③
多机种 ④	战国 BASARA 3 ⑤	⑥ 日版
	2010 年 7 月 29 日 ⑦	1～2人 ⑧ PS3：6990 日元/Wii：5990 日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑 翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉 马 骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 林思远 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年8月16日
定　　价：人民币15.00元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

软件 SOFTWARE 《传说》15周年庆，3款PS系新作公开

NBGI于8月3日在东京品川未来研究所总部大楼召开每年一度的“《传说》系列”发布会，今年是该系列诞生15周年，在这次的发布会中所公开的新作资讯也异常充实，其中最值得关注的是某个尚未公布正式名称的PS3《传说》新作。NBGI取缔役中谷始首先上台发表演讲，他表示目前“《传说》系列”的累计销量已经超过1200万套，是NBGI真正的主力大作。紧接着负责传说系列的高级经理吉积信上台表示，在系列诞生15周年的2010年，《传说》的主题是“Tales With”，象征着玩家、零售商与媒体共同前进之意。

■PSP《世界传说 光明神话3》明年发售

发布会首先进行说明的是8月5日发售的PSP游戏《幻想传说 换装迷宫X》，制作人大馆隆司表示，在游戏发售后将会发布密码，通过密码可以获得游戏内的隐藏服装。



另外一款PSP游戏是将于2011年发售的《世界传说 光明神话3》。与以往一样，本作将会集结《传说》历代角色，在世界树孕育的星晶为能源持续发展的世界冒险。玩家将扮演少女卡农诺·格拉斯芭蕾(声优：平野绫)。本作将会在前作的基础上增加30名历代角色，总数达到80人以上。历代登场角色的语音也是全部重新录制。角色订制的组件与模板种类大大增加，还可以设定身高与体型。本作的地图规模和迷宫数量也是历代最多的。



■平野绫将为本作女主角配音。

■《圣恩传说》移籍PS3

2009年11月在Wii上推出的《圣恩传说》确定将会推出PS3移植版《圣恩传说F》，预定于今年冬季发售。游戏标志中的“F”代表发生于“未来”(Future)的新章节。本作不仅画面会全面高清化、增加视觉特效，同时也会增加新服装、新秘奥义和新章节《迈向未来的系谱篇》。这个新篇章以本篇故事完结后半年为背景，在大战之后，回归日常生活的登场角色们将会以更加生活化的服装造型登场。别看只是一个小小的新增章节，其剧情含量之丰富令人吃惊——达到了3本台词本的份量，要知道游戏本篇的剧本份量也不过是4本。



■PS3《传说》正统新作



在发布会的最后，NBGI宣布将会在PS3上推出“《传说》系列”的正统新作，作为庆祝15周年的作品。几年来NBGI在Wii和X360上都推出了限期独占的《传说》新作，唯独PS3总是等着移植作品。随着PS3的崛起，新作在PS3上率先推出可以说是理所当然。目前本作仅仅公开了一张设定图，可以感受到本作独特的游戏氛围。本作的人设为《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的奥村大悟负责。

另外，为了庆祝系列诞生15周年，NBGI将会推出两本《传说》新书，一本是《传说编年史》，收录了系列历史，包括故事与角色资料。另一本是该系列从2004年至今的关联插画集，预定今年冬季发售。

DIGEST 本期大事记

07.20 微软正式公布了售价200美元的新款Arcade版X360，内置4GB闪存。同时还公布了一款将于11月发售的Arcade版X360的Kinect套装，定价300美元。

07.22 美国影响力最大的ACG展会Comic-Con开展，Capcom在本届展会中表现活跃，公开了《街头霸王对铁拳》。

07.29 索尼宣布在连续两年的亏损之后，本财年第一季度终于实现盈利。索尼表示PS3是扭亏为盈的功臣。

07.29 任天堂宣布第一财季出现5年来的首次亏损，且亏损额高达252亿日元。

07.29 Capcom宣布第一财季利润暴跌90%，目前Capcom正准备提高开发效率，增加每年的大作数量。

08.03 NBGI召开《传说》发布会，一口气公布了3款《传说》新作，包括PSP的《世界传说 光明神话3》、PS3的《圣恩传说F》，以及一款为了庆祝系列15周年而开发的PS3《传说》新作。

08.03 EA召开财报说明会，宣布《孤岛危机2》延期，公开《极品飞车 变速2》。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE 《使命召唤 黑暗行动》11月登陆NDS

继《使命召唤4 现代战争》和《使命召唤 战火世界》之后，游戏开发商n-Space将会把最新作《使命召唤 黑暗行动》也搬到NDS上。Activision Blizzard近日宣布，该作的NDS版将于今年11月与家用机版同步上市。

此前的几部作品中，n-Space已经活用NDS的性能，尽最大可能地将家用机版中形形色色的任务搬到掌机上。而在本作中，也将会让玩家体验驾驶直升机、隐形战斗机等任务。与之前两作一样，本作也将支持6人在线游戏模式。此外本作还有双人合作模式、街机模式和挑战模式。





特报 SPECIAL 《GTA V》将以好莱坞为舞台？



近期根据国外多个不同来源的报道称，《横行霸道V》的舞台很可能将会是好莱坞，或者至少是以好莱坞为灵感。几乎可以确定的是，Rockstar目前正在对好莱坞一带进行深入的考察研究。在PS2的《横行霸道 圣安德里亚斯》中，就有部分地区是根据好莱坞制作的，之前也有传闻说《横行霸道》新作可能会重返罪恶都市或者圣安德里亚斯。

特报 SPECIAL Capcom利润暴跌9成，将加快开发速度

Capcom于7月29日发布了本财年第一财季(4月1日～6月30日)的季度财报。该季度，Capcom净利润只有2.16亿日元，比2009年同期降低了90%！大作匮乏以及《失落的星球2》令人失望的销量是业绩大跌的主要原因。Capcom的季度销售额为190亿日元，同比降低2.4%。

Capcom表示，《失落的星球2》出货量已经超过150万套。但是根据其他市调机构的数据，实际销量远未达到100万。之前Capcom对该作的销量预期为370万套，后来下调到220万套。Capcom表示，《失落的星球2》滞销的原因是目前射击类游戏的竞争太激烈，游戏的延期与宣传不到位也是主要原因。另外《怪物猎人3 tri》的海外销量和《幽灵诡计》的销量也令人失望，前者在欧洲和北美的总销量为69万套。不过《超级街头霸王IV》的销量令人欣慰，达到了135万套。



据《日经》报道，Capcom希望通过提高游戏开发效率改进经营状况，主力大作的开发周期将会从4年降低到两三年。以《生化危机》为例，目标是将每年推出的新作数量从2款增加到三四款。目前，Capcom共900名开发人员，平均每个游戏项目100人。为了加快开发速度，Capcom将会把更多的开发内容外包给欧美的工作室。

我敢肯定索尼发售Move只是为了搅局，其实他们并不关心Move是否会成功，只是想用它来挡一挡Kinect的风头。

从SCE跳槽到微软担任荷兰分公司总裁的Paul Naber最近把他的老东家损了一遍，他说："我在索尼工作了好几年，很清楚他们的伎俩，他们就算缺货也要降价，就是为了影响对手的销量。"他认为索尼并不是真的要在Move身上动真格，而完全是来捣乱的，现在荷兰的零售商只从索尼那里拿到一个信封，里面"印着5个首发游戏和发售日，仅此而已"，而微软已经在Kinect的营销事宜方面与零售商有很好的安排。

业界声音

软件 SOFTWARE 《孤岛危机2》延期《NFS》新作公布



EA于8月3日召开了第一财季财报说明会，在该会中公布了多款新作消息。首先是EA的王牌PC游戏《模拟人生》将会推出中世纪题材新作，而去年的《极品飞车 变速》虽然评价与销量都不高，但是EA仍将于明年3月推出续作《极品飞车 变速2》。令人失望的是，EA的年度FPS大作《孤岛危机2》将会延期到明年第一季度发售。

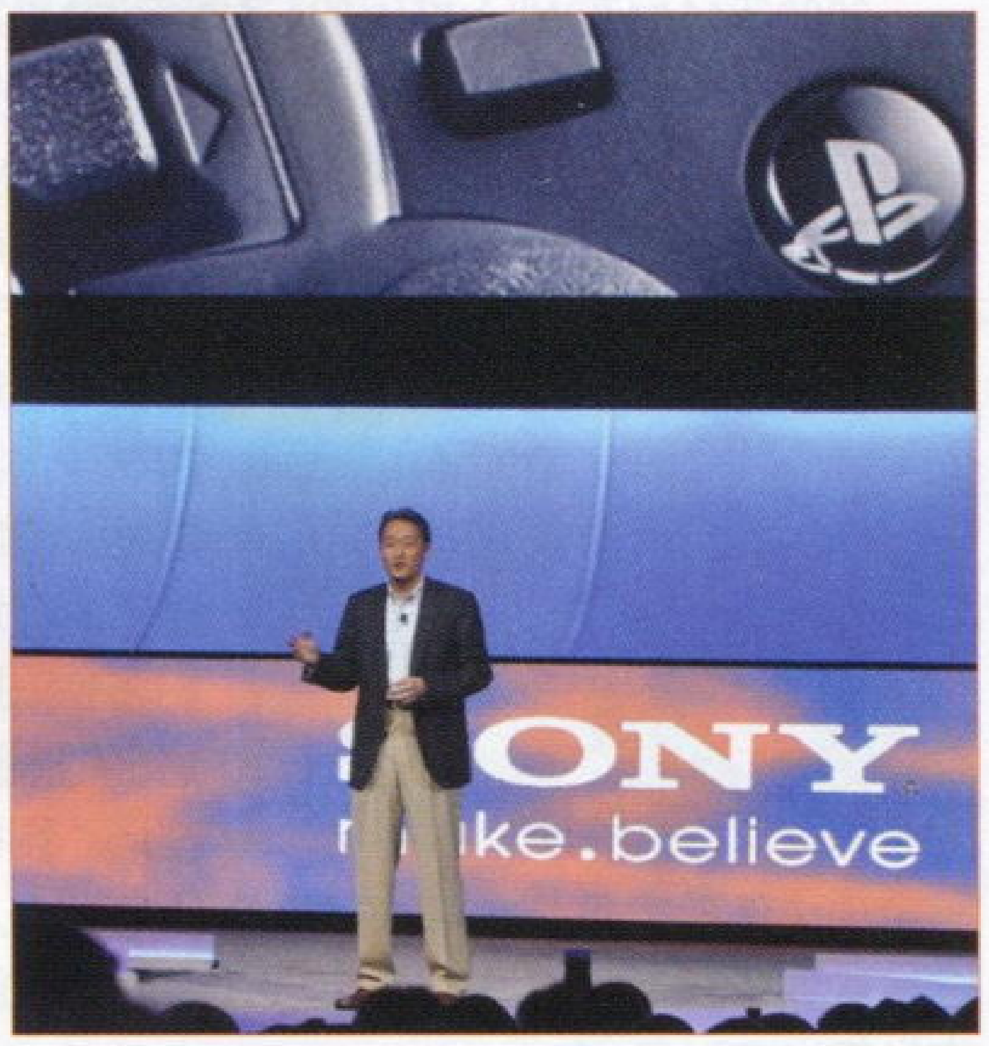
EA表示，《孤岛危机2》延期的原因是避开年末的FPS巨作潮，同时用更多的时间制作出一款更出色的游戏。另外，在财报会中EA还透露《死亡空间2》将会有掌机版，平台未明。

特报 SPECIAL PS3推动，索尼终实现扭亏为盈！

在连续两年的巨额亏损之后，索尼集团终于看到了盈利的曙光。7月29日索尼宣布其上个财季(4月1日～6月30日)实现了257亿日元的净利润，去年同期为亏损371亿日元。季度总销售收入为1.66万亿日元，去年同期为1.56万亿日元。

包含SCE的索尼网络化产品及服务部门该季度销售收入大幅提高了32.4%，达到了3259亿日元。虽然该部门仍然存在38亿日元的亏损，但是比起去年的亏损329亿日元已经可以说是走出了困境。索尼表示，该部门亏损额的大幅收缩主要原因是PS3的市场需求量明显提高，成本也在下降。另外VAIO电脑销量的攀升也是该部门亏损额减低的重要原因。

第一财季PS3的全球销量为240万台，同比提高20万台。PSP同期销量为120万台，PS2为160万台。PS3游戏的季度销量达到了2480万套，PSP为920万套，PS2为160万套。上个财年，索尼顺利完成了1300万台的PS3销量目标，而今年的计划是销售1500万台。但是基于PSP和PS2在上财年的糟糕表现，两部主机的本财年销量目标分别下调到800万台和600万台，比上一财年分别减少190万台和130万台。



硬件 HARDWARE 4GB闪存X360 Arcade版上市，Kinect套装秋季发售



上期本刊已经报道零售商方面出现了4GB版X360新款Arcade版的消息。7月20日，微软正式宣布，从8月3日开始在美国推出新款X360 Arcade版。这款入门级机型内置4GB闪存，可以满足玩家基本的存储需要，而售价与原Arcade版相同，为200美元。同时微软宣布将于11月4日推出这款Arcade版X360与Kinect同捆的套装，其中还赠送一张迷你游戏合集《Kinect大冒险》，定价为300美元。英国地区的4GB Arcade版将于8月20日发售，定价150英镑，与美版相同的套装定价为250英镑。

新款Arcade版X360与已上市的250GB版本外形相同，也同样为黑色。并且它也拥有内置无线网卡，同样带有硬盘槽，玩家可以另外添置硬盘。另外Xbox产品主管Aaron Greenberg确认，Kinect售价确实是150美元，目前微软已经开始在NBC等电视台的黄金时段投放广告。

Greenberg还透露，对于今后的传统核心向游戏，可能会采用Kinect与普通手柄结合操作的方式。此外，他还确认所有Kinect游戏的售价都是50美元，与Wii游戏相当，比X360游戏标准价格便宜10美元。

特报 SPECIAL 需求疲软，任天堂出现五年来首次亏损！

在过去4个财年里，任天堂持续巨额盈利，纯利与销售额逐年快速增长。但任天堂的增长势头从去年开始急转直下，到2010年后不仅利润在降低，而且跌穿了盈亏平衡线。7月29日，任天堂宣布上个财季(4月1日～6月30日)亏损252亿日元，这是任天堂五年来首次出现季度亏损。去年同期任天堂的净利润为423亿日元。同时，任天堂的销售收入也减少了25.6%，下降到1886亿日元。

任天堂在声明中表示，出现亏损的罪魁祸首是日元的持续坚挺。这导致海外营业额占到86.5%的任天堂，将海外收入换算为日元之后大幅缩水。任天堂表示，外汇导致的损失达到了705亿日元。不过去年同期同样存在巨额外汇损失，任天堂承认Wii与NDS的市场疲软是不可推卸的重要原因。NDS的软硬件销量都明显降低，Wii的软件销量也在降低，不过令人意外的是Wii的硬件销量有所增长。上个财季，Wii销售304万台，Wii软件销量2817万套。目前Wii全球累计销量为7397万台，软件销量为1亿6500万套。NDS财季销量315万台，软件销量2242万套。目前NDS的硬件累计销量已经达到1亿3200万台，软件累计销量为7亿4093万套。任天堂表示，NDS和Wii销售疲软的根本原因是“能推动硬件销售的软件数量越来越少”。

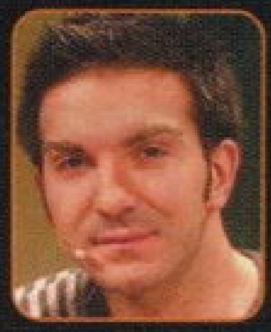
至于上季度的具体游戏销量，《超级马里奥银河2》发售后一个半月销量就突破了409万套。《Wii Sports运动胜地》销售300万套，《Wii Fit Plus》180万套，《口袋妖怪 心之金·魂之银》170万套，《新超级马里奥兄弟Wii》110万套。另外，在财报会后接受日本彭博财经社采访时，任天堂的公关人员确认将于9月29日公布3DS的上市计划，包括价格、发售日、首发游戏阵容等。



软件 SOFTWARE Konami也“无双”！《王者天下》公开



Konami近日宣布将会在PSP上推出一款“无双”式动作游戏《王者天下 一骑斗千之剑》，本作根据原泰久的漫画《王者天下》改编，漫画版目前正在《少年跳跃》连载中，讲述的是秦皇嬴政的故事。游戏中，玩家扮演的是原作的主角——立志成为天下第一大将军的少年李信。



我们曾经考虑过一个PS3独占游戏，而且进行了深入的谈判……

正在为X360开发独占游戏《代号 王国》的Crytek最近表示非常希望与索尼合作，创始人Cervat Yerli说：“虽然因为过去种种原因没有实现，但不表示未来(该作)不会被重新提出。”



我们要销售1000万套，这实际上是我们的新目标。

BioWare创始人Greg Zeschuk最近对其未来的重点大作提出了惊人的销量目标，他说：“这话可不是随便说的，我们获得了EA的全力支持，有足够的预算开发出超级巨作。”

业界声音

《街霸》电影仍将继续

尽管《街头霸王》的两部真人电影都很糟糕，Capcom的Christian Svensson最近表示未来还会有《街霸》电影上映，他说：“希望我们未来有成功的一天。”

《街霸III》网络版



最近在美国召开的Comic-Con展会期间，Capcom不仅公布了《街头霸王对铁拳》，而且还公开了另外一款游戏：《街头霸王III 三度冲击 网络版》。制作人小野义德表示，目前该作才刚刚开始投入制作，因此玩家还要耐心等待一段时间。

柯尔恢复老形象

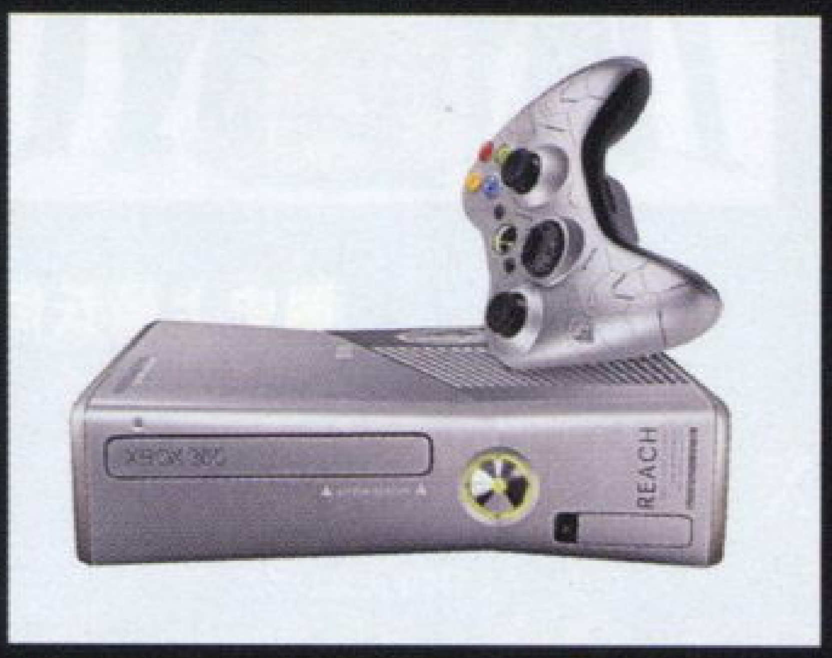
《无名英雄2》公布时，主角柯尔的全新形象让人误以为游戏换了个主角，E3展期间很多玩家都表示无法接受柯尔的新形象，所以在Comic-Con展会期间，Sucker Punch表示他们已经决定将柯尔的形象改回前作中的样子。

《荣誉勋章》团队更名

EA宣布将EA洛杉矶工作室中负责开发《荣誉勋章》单人部分的团队更名为“Danger Close Games”，这是一个军事术语，表示与敌军已经靠近到危险距离(一般为600米)，应该开始开火。

《光环 致远星》X360限定套装

微软在Comic-Con展会期间公布了一个限量版《光环 致远星》的X360套装，其中X360与手柄都采用银色金属质感外壳，定价为399美元。该套装与游戏本体一样将于9月14日发售。



PSP《幽灵行动 捕食者》

最近美国ESRB评级机构的网站上出现了《幽灵行动》的新作《捕食者》(Tom Clancy's Ghost Recon Predator)，对应平台为PSP。根据网站中的描述，该作将会是一款第三人称视点的动作射击游戏。

NBGI卖电影赠游戏



NBGI将于10月7日推出7140日元的蓝光版《剧场版超时空要塞F 混合包》，其中不仅包括《超时空要塞F 虚空的歌姬》的蓝光版，而且还收录了PS3游戏《超时空要塞 三角边境》。

《COD》地图包狂卖2000万

Activision Blizzard宣布《使命召唤 现代战争2》的几个地图包累计销量已经超过2000万，目前全系列累计销售额超过30亿美元，销量超过5500万套。

微软全力出击TGS

日本微软市场部近日宣布，今年微软在TGS的参展规模将会是历年来最大的。Kinect将会是本次展会最大的焦点，仅Kinect的试玩展台数量就有100个。

Treasure新作

《罪与罚》开发商Treasure最近在其官方发布了招聘广告，为其3D动作射击游戏新作招募程序员。

INFO 新闻短波

野村哲也开微博

Square Enix名制作人野村哲也表示，在他上司的要求下，他已经开了一个微博，他发的第一条留言是在清晨5点，他说：“我不是起得早，而是还没睡。”该微博是专门为《寄生前夜 第三个生日》而开。

PSP《光明之心》

世嘉宣布将在PSP上推出其“《光明》系列”新作《光明之心》(Shining Hearts)，这是一款正统RPG游戏，玩家的目标是帮助一个失去记忆的女孩，打开她的心灵之窗。与之前的《光明之风》一样，本作的人设为TONY。

《尘土飞扬3》2011年发售

Codemasters公司近日公开了《尘土飞扬3》(Dirt 3)的首个预告片，该作计划于2011年发售，预告片中出现了沙漠、欧洲海岸、雪山等赛道。



软件 SOFTWARE 《凡人物语》原班人马打造NDS《光辉物语》

2005年Square Enix在PS2上推出了一款tri-Ace开发的人气RPG作品《凡人物语》(Radiata Stories)，现在该作的原班人马将会在NDS上推出一款《光辉物语》(Radiant Historia)。两款游戏的名字有点相似，但是并无关联，不过《凡人物语》的高屋敷哲和こにしひろし会继续在本作中担任原案与人设。本作的作曲将由业界著名女音乐人下村阳子负责。本作预定于2010年11月4日发售，定价为6279日元。

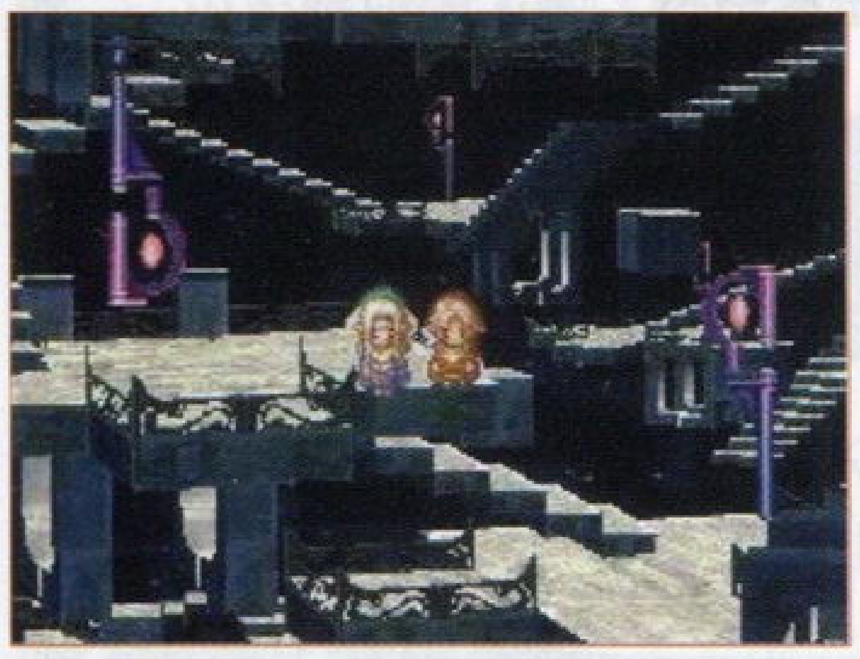
游戏发生梵克尔大陆，那里正变得干燥荒芜，有沙漠化的趋势。玩家扮演的主角斯多克，是阿里斯特尔国情报部的间谍。斯多克的任务是渗透到邻国格兰奥尔格，拯救其同伴。然而在行动中，他和同伴蕾妮、马尔科一起被敌军包围……当斯托克醒来时，发现自己正



处于一个时间与空间扭曲的世界——Historia，在那里，斯托克获得了穿梭时空的能力。在游戏中，斯托克将会穿梭于过去与未来，纠正过去的错误，为未来带来和平。

游戏中分布着一些特殊地点，从那里能进入到Historia，只有在这个特殊空间里才能进行时空穿梭。在过去的行动将会改变现在的世界。在菜单画面中可以看到两个平行世界的发展状况。游戏将会采用可见遇敌方式，敌人将会在3×3的方格中排列阵型，根据其位置的不同，对敌我双方的损伤程度都会产生变化。战斗时上画面将会表示敌我双方的行动顺序，玩家需要根据顺序排列制定作战策略。高屋敷哲表示，本作在剧情方面是以时空为主题，将各种小故事融合在一起，每个人物都有自己丰富的背景故事，分支剧情将会非常丰富。







业界声音

《塞尔达》存在一个主时间线，不过这是机密文件，只有我、宫本茂和游戏的导演能看，其他人都不知道！



《塞尔达传说》制作人青沼英二表示，该系列有一个从未向外界透露的机密设计文件，根据该文件中所指，《塞尔达传说 天空之剑》的故事发生在《塞尔达传说 时之笛》之前。

Kinect的技术和软件每天都在进化，我们在不停地调整。



Q Entertainment的水口哲也表示，没有哪种技术一开始就很成熟，Kinect也会随着开发的深入而逐渐消除各种问题，他保证目前Kinect存在的一些问题终究会被克服。

SCENE 图说新闻

■战神47



无论是色调还是画面感觉(包括那闪亮的光头)，这张《杀手47》新作的海报都与"《战神》系列"有几分相似之处。这就是《杀手47》正统第五作，仍然由IO Interactive开发，预定2011年圣诞期间发售。

■劳拉路



今后如果你有机会到英国德比郡旅游，记得一定要到"劳拉·克劳馥路"走走。为了纪念这位英国历史上最著名的游戏角色，在获得89%民众投票通过的情况下，德比的某条大道已经被正式定名为"劳拉·克劳馥路"(Lara Croft Way)。

■日本RPG玩家的抗议



这一群抗议者们对日式RPG非常不满，他们抱怨日式RPG就像朝九晚五的固定生活一样无聊，他们讨厌无法改变的故事，讨厌只能当观众的故事，烦透了铲除邪恶的老套故事。最后，中间的哥们儿提出了"自由"的呼喊……其实这是日版《辐射 新维加斯》的广告，它是美式自由型RPG对日式RPG的宣战。

■尸病污染



稻船敬二监督的首部电影《丧尸围城 尸病污染》十有八九是部烂片，不过海报还有点儿意思，只是如果把名字改为《寂静岭》可能会更合适一些。

■世界万能对谈



在广告宣传方面奇招频出的SCE，最近又在日本启动了一个名为"世界万能对谈"的系列广告。PS3和大蒜有什么共通点？他们都很"万能"！你可以用蒜头炒出无数种菜，也可以用PS3享受无数种娱乐。

■史上最长倒计时



为公布新作而进行倒计时已经是厂商的惯用伎俩，不过NBGI显然太心急了，在PS3的《传说》新作正式公开的135天之前就开始进行倒计时。至于游戏的发售日……在正式公布之后怎么也得再等个一年半载。



一款被人为“神化”的RPG

S.K. 视点

异度之刃
Xenoblade

■ Wii ■ Nintendo／モノリスソフト
■ 2010年6月10日

本作是因开发“异度”系列而成名的高桥哲哉先生，专门针对wii开发的一款RPG，游戏为我们讲述了主角修鲁克的成长史，修鲁克在冒险中屡遇挫折，但他并没有因此放弃，在同伴的鼓励下修鲁克渐渐克服了挫折，从一个只会埋头研究机神兵残骸的软弱小孩逐渐变的坚强，并在冒险中学会如何保护同伴、尊重对手，最终成为一个真正的英雄。游戏的优秀剧本加上《异度传说》制作组的名号，让本作在公布之初就成为玩家间的焦点。那么本作的表现究竟如何？

自由度极高的全新“异度”

在游戏发售之初，大部分老玩家就因为本作是开发《异度传说》的MONOLITH公司制作而十分期待。不过本作虽有“异度”之名，但和《异度传说》没有太大关系。制作小组完全抛弃了《异度传说》的系统，并大胆借鉴近年在日本大红大紫的MMORPG中诸多细节——类似《白骑士物语》的实时战斗系统、一些网游中出现的宝石系统，制作商吸取了这些系统的精华部分，打造出一款全新的“异度”。

相比其他同时代的RPG，本作的自由度非常高。抛开已被定死的主线流程不谈，采集和探索都是游戏的一大亮点，玩家在攻关过程中完全可以放下流程，登上雪山高峰欣赏壮观的景色，或是前往世界各地寻找珍贵的矿石。值得一提的是，本作完美的借鉴了网游中的交友系统，在游戏中玩家的行动不仅会直接影响NPC对玩家的态度，甚至还会影响NPC之间的关系，通过支线任务玩家可以让反目成仇的家人和好，让热恋中的情侣分手，相信很少单机RPG能让玩家体验到如此丰富的冒险。

华丽背后隐藏的不足

虽然本作被大多数Wii玩家称为“秒杀高清游戏的次世代超级RPG”，但作为一款小制作的RPG，本作的不少缺点也是显而易见，抛开在游戏后期随处可见的掉帧问题，请允许笔者以一种恶搞的方法来说明本作的不足之处：

20XX年X月X日，MONOLITH公司《异度之刃》开发小组会议室：

总监制：我们公司开发的“《异度传说》系列”每作可都要玩家投入至少五十小时的时间才能通关，可按目前《异度之刃》的剧本，根本无法达到这个高度。你们有什么好的提议？

组员A：把迷宫的地图加大如何？

组员B：对，我们可以在剧情中增加一些等级高的离谱的精英怪，再设计一些让主角落单的桥段，这样玩家想练级也练不了。

组员A：我们可以在地图里加入一些传送点，只要玩家经过该地图就能开启相应的传送点。但传送点要设计在离目的地还有一段距离的地方，这样竟能让玩家跑路，也不会让他们抱怨。

总监制：这个意见非常好，地图方面的提案就这么定了！

组员B：说起练级，我们不如把BOSS战的难度降低，并设计成和敌人的等级差距相差4级以上就无法命中敌人。这样只要玩家努力练级就肯定能战胜BOSS，也不会像以前一样因为游戏太难而招到玩家的抗议。

总监制：好主意，不过这样让玩家在同一个地区练级会不会太枯燥了？

组员C：这个不用担心，我们可以借鉴网游，在流程中加入大量分支任务，只要玩家完成任务就能获得额外的经验奖励，相信玩家会很乐意通过做任务这个方法提升等级的。

组员B：然后再把任务设定成在规定的章节才能领取，这样玩家就会为了完成任务暂时放下主线流程，游戏时间也就上去了。

总监制：非常好！这样玩家肯定不会抱怨，反而会因为游戏的分支任务多夸奖我们厚道。

组员A：我又有一个想法，设计成从高处落下会损失一些HP，从太高的地方掉下去就会摔死如何？这样能有效防止玩家在赶路的时候从高处跳下节省时间。

总监制：主意不错，可是有多少玩家会因为操作不小心而失足落下呢？

组员A：这太简单了！一般玩家在游戏中投入三十小时以上的游戏时间就不会轻易放弃这款游戏，我们可以把前期的难度调低，再从后期开始把路设计的窄一点，让玩家无法走到怪物的背后躲避攻击。再给怪物增加一些带有吹飞效果的技能，这样一方面能让玩家无法回避后期大部分的战斗，还能让怪物把玩家打下平台摔死。

组员C：说起战斗，我们不如把游戏的AI也降低一些，但不能降低到太烂的地步，这样玩家的战斗时间就会延长，假设一场战斗玩家要比现在多打5秒钟，那整个流程下来就……

总监制：好，我想我们已经有足够多的手段增加游戏的通关时间了，散会！

于是，在游戏中你会发现地图大的离谱，但四周的传送点却让你无法抱怨地图太大；战斗时AI会突然犯傻导致团灭，但更多时候他们会出色的完成你分配的任务，你也只能无奈的摇摇头重新来过。幸好本作的剧情和音乐足够优秀，否则真的很难想象会有玩家在电视机前坐上五十小时以上去玩一款经常悲剧的RPG游戏。





▲本作的地图十分宽广，有一望无际的平原，也有白雪皑皑的雪峰，而这些地点玩家都能在游戏中自由探索。

■后记

虽然本作只是一款低成本游戏，但本作的表现还是可圈可点，很多地方都展现出大作应有的风范，特别是由光田康典和下村阳子制作的音乐使游戏增色不少。在这车枪球横行的时代，能玩到这样一款游戏实在是日式RPG玩家之福。如果能加入双人合作、强化同伴的AI，增加更多战术的话，相信本作会有更出色的表现，接下来就让我们拭目以待该公司的下一款作品吧。

文 八重樱 美编 木仙



LET'S MOVE！

——八重樱的PlayStation Move试玩体验



■西村典村、村濑胜彦与池尻大作共同点亮了象征着PS Move的光球。

索尼的体感设备PlayStation Move将于2010年9月15日全球同步发售，作为前期宣传战略之一，索尼香港分部于7月22日举行了一场别开生面的"PlayStation Move香港区发布会"，率先向到场媒体宣布了PlayStation Move于香港发售的详情以及香港地区支持游戏清单等重要信息，并邀请《化解危机 毁灭风暴》的制作人西村典洋和《功夫骑士》、《Furifuri！捉猴啦》的制作人池尻大作亲临现场解说和演示PlayStation Move游戏。小编此番有幸受邀参加发布会，并与PlayStation Move来了一次颇为亲密的接触，大体上算是对索尼力推的这套体感设备有了一个概念上的认识，下面就将为读者们奉上本次"PlayStation Move香港区发布会"的报道和第一手的试玩体验，以及几款港版同捆套装的详情，有意入手PlayStation Move的各位玩家可以从中加以选择。

PlayStation Move香港区发布会是在美丽华酒店18楼的宴会厅举行的，由于本次活动只面向媒体举办，到场宾客并不算很多，各方媒体记者加上工作人员总计也不过百余人，因此整个发布会更像是个小型派对，虽然宅气逼人气氛热烈，但并不会让人觉得喧哗烦躁或是严肃刻板。索尼为本次发布会准备了《Furifuri！捉猴啦》、《功夫骑士》、《生化危机5 导演剪辑版》、《化解危机 毁灭风暴》、《体育冠军》、《泰格·伍兹PGA巡回赛11》、《一起来聚会》、《球拍运动》共8款游戏和十多台试玩机供记者们体验，每台试玩机前还配有一名索尼的工作人员负责演示和指导，她们的帮助在试玩诸如像《功夫骑士》、《生化危机5 导演剪辑版》这种操作较为复杂的游戏时就显得格外重要了。有趣的是，发布会刚开始时，记者们表现得都比较矜持，大多是站在工作人员身后默默地观望或是拍照，但没过多久便在工作人员的热情邀请下亲自上阵小试牛刀了。索尼为PlayStation Move打出的宣传语"LET'S Move！"在会场内得到完美体现，试玩机前时常可见手舞足蹈的身影和五彩斑斓的光球在空中留下一条条美丽的弧光，构成一道独特的风景线。



■白色薄版PS3也于发布会上亮相。

在将全场所有游戏都观摩一遍之后，我终于也按耐不住一试身手了。从工作人员手中接过动态控制器后的第一感觉便是握感非常舒适，展现出了索尼在人体工学上的极高造诣，完全不会有Wii遥控器那种硬邦邦的棱角感。而且动态控制器使用的是内置锂电池，因此重量上也比普通手柄轻便了不少，即便是长时间使用也不会带给手腕多大负担（但如果考虑到全身运动量的话恐怕仍然玩不了太久orz）。索尼在设计这款动态控制器时充分借鉴了Wii首发时的惨痛经验教训，一开始便为控制器配备了可调节式腕带，但在试玩过程中，我发现工作人员并不会特别要求记者必须将腕带套在手腕上，仔细观察动态控制器后才发现，原来顶端的那个发光圆球其实是软胶材质的，用手指一按就可以轻易按出一个坑，手指离开后球面便会自动复原，如此一来即便是不小心脱手也不会再出现控制器插入电视中此类悲剧了，同时这种软胶的外壳还可对内部的光源起到很好的保护作用。同样，PlayStation Move巡览控制器也具备握感舒适、重量轻的特点，而且两个控制器都是通过蓝牙与主机相连的，左右手将从手柄连接线的束缚中彻底解脱出来，想自由自在地作出各种夸张的动作也是绝对没问题的。

PlayStation Move的可操作距离大约是在1.5米至2.5米之间，范围约为摄像头正前方75度角，但其实距离方面也没有那么严格的限制，我试玩的时候站在距离PS Eye大约1米左右的位置也是可以得到很好辨识的。进入游戏前会先对动态控制器进行校正，校正步骤简单迅捷，只需三步即可完成，但进行多人校正时有时会出现无法识别的问题，这个在下文的试玩报告中会详细提到。环境对PlayStation Move的影响并不明显，只要不是过于强烈的环境变化都不会对操作构成影响，相信绝大多数玩家都可以在自家客厅或是游戏室中为PlayStation Move找到一个安身之所。

除了西村典洋和池尻大作外，当天还有一位重量级的人物来到了香港发布会的现场，他就是SCEH副董事村濑胜彦。村濑胜彦此行程的目的是通过理论与数据阐述将PlayStation Move的各项优势呈现给媒体们，其中自然是少不了"老王卖瓜自卖自夸"的成分，总结概括起来为四个要点：①人机合一（Motion Controller & Camera for Realism）；②新体验（Camera Expands User ~ Experience）；③震撼价格（Affordable Price with Bundle Offer）；④达人新手（Various Software for Casual & Core user）。不得不说，这几条英译中的总结真是拽得蛮辛苦的，特别是当村濑胜彦字正腔圆地用粤语念出"人机合一"四个字时，台下的媒体记者们更是爆笑成一片。当然，我们中国一向讲究的是意会就可，"人机合一"倒是很形象地描绘出了理想状态下PlayStation Move与玩家之间所建立的密切关系。至于这种关系是否能在PlayStation Move正式发售后得到玩家们的认可，并在今后得以维持，仍有待时间去检验。

接下来为读者们带来的就是几款Move游戏的试玩体验，由于时间有限，这些游戏基本只玩了1-2遍，小编也不敢妄称对它们已有深入了解，只是想将自己试玩时的一些感受付诸于文字给大家分享，如有错误欢迎读者大人们多多指正 ^_^。



■天气小姐黄婉曼担任PlayStation Move香港区发布会活动司仪。



Furifuri！捉猴啦

关于《捉猴啦》最新作将对应 PlayStation Move 的消息早在前两个月就已经流出，但游戏各方面的细节官方却采取了保密政策，并无太多情报流出。所以当我走进香港发布会现场，第一眼看到的便是《Furifuri！捉猴啦》的试玩机时，当时的心情只能用惊喜至极来形容。毋庸置疑，《捉猴啦》原本就是一款非常适合配合体感来玩的休闲系列游戏，早在 2004 年时就曾推出过对应 EyeToy 的作品，不过近几年《捉猴啦》似乎陷入了低谷，新作的反响平平。对应 Move 的《Furifuri！捉猴啦》也许可以为这个有着十余年历史的系列谱写下崭新的篇章。

《Furifuri！捉猴啦》采用的是第一人称视角，玩家手中的动态控制器就是在捉猴过程中需要使用到的各种神奇机器，根据使用机器的不同，操作上也有些许改变。游戏的系统有点类似于街机上的打枪游戏，抵达一个场景后需要将该地区内的毕波猴全部抓住才能进入下一个场景，可使用的道具包括捕猴网、巨大折扇和弹弓。大体来说玩家只需要站在原地静候猴子主动扑过来时及时挥动捕猴网将其罩住即可，根据捕捉猴子时的难度会取得 100 ~ 1000 不等的加分（例如如果是在半空中捉住猴子的，得分就会高），当然这些淘气的猴子们可不会只知道傻乎乎地往前冲，聪明的它们也很讲究战略战术，例如站在远处向玩家丢杂物，或是以迅雷不及掩耳的速度冲过来给你一拳，如果不小心被打中便会损失当前体力槽的 1/2。遇到这种情况时可以迅速按下"Move"按钮，将道具切换成巨大折扇，左右晃动手柄便将猴子抽飞。此外，折扇还能用来清理沿途路障，不少路障中都隐藏有恢复体力值的香蕉和发动必杀技所需的神奇电池。要对付那些出现在远处的香蕉，就需要弹弓登场了。切换成弹弓后，画面上会出现一个随控制器移动的准心，瞄准物体后按下控制器背面的 T 按钮即可发射子弹，这招在对付某些性情暴躁的猴子时也格外有用，可以令其暂时性昏迷数秒中，但在试玩过程中我发现也有一定概率会令猴子进入到更为危险的狂暴状态……如果场景内的猴子太多，大可以使用必杀技一次性解决问题，只要同时按下 Move 按钮和 T 按钮即可启动威力强大的吸猴器（原理类似于吸尘器），将画面中可以吸走的一切、包括猴子和香蕉、全部吸走。

总的来说，《Furifuri！捉猴啦》属于非常容易上手的游戏类型，可能刚开始转换武器时会有些手忙脚乱，但稍加习惯之后就会立刻沉浸到捉猴的乐趣中不可自拔，常被游戏制作者们挂在嘴边的"简单就是快乐"指的不正是这一状态么？可惜试玩版仅有单人模式，不知正式版中是否会加入多人协战，如果会加入的话，便可预见到届时《Furifuri！捉猴啦》将成为不少家庭老少同乐的常备品。另外，大家比较关心的延迟问题在本作上并不明显，PlayStation Move 基本能够将小编的动作同步体现在画面中。据池尻大作介绍，游戏中将会有 1000 只不同造型的毕波猴登场，其中还不乏一些 COS 成了游戏角色造型（《刺客信条》、《潜龙谍影》、《小小大星球》之类），得知这一情报后，我已经迫不及待想要把全部猴子都抓全了＼^O^／！



功夫骑士（港译：功夫滑仔）

《功夫骑士》是一款取材自香港真实街景的动作游戏，池尻大作称他希望游戏中的角色能展现出如成龙大哥一般的高深武功，所以特意让两位主角骑在办公室转椅上一展身手，并时不时地上演一脚踹飞黑帮的高难度戏码。实际上我们都清楚，想要表现出成龙大哥的精妙拳法，不靠按键组合是绝对没戏的，而这显然并不符合《功夫骑士》的轻松向定位，因此池尻先生的那一番话大家听过笑过就好，也不必太在意。

与《Furifuri！捉猴啦》相比，《功夫骑士》的操作就要繁琐一些了。一共有 8 项指令，分别是①轻轻上下挥动控制器可令角色推着椅子向前冲，②左右摆动控制器可实现转弯，③迅速向上挥动控制器角色就会跳起，④大幅左右摆动控制器可急转弯，⑤按下 Move 键是回旋踢，⑥按下 T 键是下腰，⑦将控制器用力向前推出能启动更为快速的功夫冲刺，⑧不小心撞到建筑物失神时要快速挥动控制器令角色清醒。虽然总结出来似乎并不难，但香港街道的设计颇为复杂，需要玩家不断在各种指令之间相互切换，新手难免会乱成一团。从我个人的试玩体验和观察其他记者的试玩来看，在需要跳起或是回旋踢的时候大家似乎都不自觉地做出了下腰动作，仿佛是中了什么魔咒一般……游戏的自由度很高，如果玩家的操作技术过硬的话大可以借助斜坡、汽车等地理优势飞檐走壁以最快速度抵达终点，每一关可供选择的路线都有数条之多，发掘这些便捷通路也是游戏的乐趣所在。《功夫骑士》还自带了拍照功能，当角色撞到障碍物时，动态控制器顶端的光球就会闪现橙色，同时 PS Eye 将自动记录下此时玩家的神情，并于游戏结束后出现在画面上。如果玩家能完美完成闯关，PS Eye 则会在角色抵达终点后才拍下玩家的照片。我第一次试玩时并不知道会被拍照，游戏结束后突然在屏幕上看到自己的身影（表情还很囧），着实吓了一跳。

除了指令较多外，PlayStation Move 对动作的识别也是导致新手无法很快进入游戏状态的一个直接原因。举例来说，玩家需要左右甩动控制器才能控制角色转弯，但甩动幅度不到位的话角色只会一点点蹭着墙壁转过身去，严重影响到游戏的速度感，在跳起时也遇到过因为动作幅度过小而无法识别的情况。当然，我想游戏制作方的初衷就是希望玩家能放开自己的手脚以很夸张的动作去玩这款设定同样夸张的游戏，所以我那种矜持的玩法显然是没有把握该作的精髓所在啊……orz。



PlayStation Move 控制器	
商品名称	PlayStation Move 控制器
商品型号	CECH-ZCM1H
发售日期	2010 年 9 月 15 日
建议零售价	港币 339 元
商品重量	约 145 g
外观尺寸	约 200mm × 46mm（高 × 直径）
电池种类	内建可充式锂电池
电压	DC 3.7 V
操作温度	5° C ~ 35° C
内容物包括	吊绳



PlayStation Move 巡览控制器	
商品名称	PlayStation Move 巡览控制器
商品型号	CECH-ZCS1H
发售日期	2010 年 9 月 15 日
建议零售价	港币 229 元
商品重量	约 95 g
外观尺寸	约 138mm × 42mm（高 × 直径）
电池种类	内建可充式锂电池
电压	DC 3.7 V
操作温度	5° C ~ 35° C



商品名称	PlayStation Eye
商品型号	SLEH-00448
建议零售价	港币 229 元
商品重量	约 173 g
外观尺寸	约 84 × 67 × 57 mm（宽 × 高 × 长）
电源	5V（最大）500mA
操作温度	5° C ~ 35° C
连接端	USB 2.0
影像像素数	最大 640 × 480 像素
影像每秒格数	640 x 480 像素时 60 fps
	320 x 240 像素时 120 fps
镜头	F 值 / F2.1 固定焦点
拍摄距离	25cm – ∞（使用广角模式时）
拍摄范围	标准模式（56°）~ 广角模式（75°）
声音输出	四声道 指向性麦克风



体育冠军

《体育冠军》是我当天惟一试玩的一款运动游戏。进入游戏前会先进行动态控制器的校正，如果是单人游戏，画面正中会出现一个框，同时提示玩家让自己的身影出现在框中，然后依次做出将控制器举到肩膀和举到腹部两个动作，校正工作在一瞬间就完成了。如果是两名玩家一起，画面上则会出现 1P 和 2P 两个框，依次对 2 个控制器分别校正。但问题恰恰就出现在了 2P 校正过程中，邀请我一起打乒乓球的索尼工作人员的控制器无论怎么弄都无法被 PS Eye 识别，我们几乎试遍了各种方法，包括重启控制器、站得更远、两人的距离站得更开、确保身后没有其他人干扰、换另外一名工作人员来校正等等，大约折腾了得有 10 分钟之久才终于莫名其妙地识别成功，不光是我，就连工作人员也是急得一头冷汗。

进入乒乓球对战后，画面被左右一分为二，分别显示两位玩家的状态。玩家的挥拍速度将直接体现在球速的变化上，但可以明显感觉到游戏有 100 毫秒至 200 毫秒左右的延迟，在球速较快的时候会影响到玩家对挥拍时机的判断。另外，由于 PlayStation Move 无法识别远近，所以球的落点对玩家而言只存

PlayStation Move charging station 充电座	
商品名称	PlayStation Move 充电座
商品型号	CECH-ZCC1G
发售日期	2010 年 9 月 15 日
建议零售价	港币 199 元
商品重量	约 190 g
外观尺寸	约 160mm × 90mm × 34mm（宽 × 高 × 长）
内容物包括	交流电转换器 × 1
	电源线 × 1



PlayStation Move 射击附加配件	
商品名称	PlayStation Move 射击附加配件
商品型号	CECH-ZGA1
发售日期	待定
建议零售价	待定
商品重量	约 150 g
外观尺寸	约 167mm × 145mm × 55mm（宽 × 高 × 长）

PlayStation Move STARTER Pack 同捆组合	
发售日期	2010 年 9 月 15 日
建议零售价	港币 499 元
同捆内容物	PlayStation Move 控制器 x 1
	PlayStation Eye 摄影机 x 1
	《PlayStation Move Starter Disc》体验版合辑 x 1

PlayStation Move BASIC Pack 同捆组合	
发售日期	2010 年 9 月 15 日
建议零售价	港币 699 元
同捆内容物	PlayStation Move 控制器 x 1
	PlayStation Eye 摄影机 x 1
	《PlayStation Move Starter Disc》体验版合辑 x 1
	PlayStation 3 游戏软件 x 1
	可自选《体育冠军》、《功夫骑士》或《一起来聚会》）

PlayStation Move Welcome Bundle* 同捆组合		
发售日期		2010 年 9 月 15 日
优惠 1	凡购买 PlayStation 3 主机 [HK$2,399(160GB) / HK$2,549 (320GB)]	以优惠价港币 399 元（原价港币 499 元）购买 PlayStation Move STARTER Pack 同捆组合 x 1
优惠 2	凡购买 PlayStation Move BASIC Pack 同捆组合	以优惠价港币 199 元（原价港币 399 元）购买额外 PlayStation Move 控制器 x 1

优惠只限指定 PartnerShop，优惠期由 2010 年 9 月 15 日至 10 月 31 日止。

有关 PartnerShop 详情，请浏览网页：http://asia.playstation.com

PlayStation Move 生化危机 5 导演剪辑版 同捆组合	
发售日期	2010 年 9 月 15 日
建议零售价	港币 699 元（暂定）。
同捆内容物	PlayStation Move 控制器 x 1
	PlayStation Eye 摄影机 x 1
	《PlayStation Move Starter Disc》体验版合辑 x 1
	PlayStation Move 游戏软件《生化危机 5 导演剪辑版》x 1
	《生化危机 5》限量版 USB x 1

PlayStation Move 化解危机 毁灭风暴 完美同捆组合	
发售日期	待定
建议零售价	待定
同捆内容物	PlayStation Move 控制器 x 1
	PlayStation Eye 摄影机 x 1
	《PlayStation Move Starter Disc》体验版合辑 x 1
	PlayStation Move 游戏软件《化解危机 毁灭风暴》x 1
	PlayStation Move 射击附加配件 x 1
	包括《化解危机 毁灭风暴》、《死亡风暴海贼大战》及《化解危机 4》



在水平横轴上的区别，而不具有垂直方面上的意义。有不少人在试玩时都误以为自己没有击中球是站位太远的缘故，于是越打离电视就越近，工作人员只得不厌其烦地一次次把大家拉回到 1.5 米开外。可惜我并不会玩乒乓球，因此也无法测试削球、扣杀等技巧性打法在游戏中的可操作性，但单从个人感觉来看，整体表现都很平庸，并不比其他同类型游戏多出哪些亮点。

结束乒乓球试玩后，工作人员又推荐我玩了一下飞碟高尔夫。飞碟高尔夫所要做的就是用最少的投掷次数将飞碟丢进目的地的网笼中，玩家只需用手中的控制器假装作出水平投掷的动作即可。游戏本身谈不上很有趣，索尼会把它也作为《体育冠军》的一个比赛项目很可能只是想借此展现 PlayStation Move 在六轴方面的出色表现和对动作力道的掌控。因为之前 E3 特派记者在试玩《泰格·伍兹 PGA 巡回赛 11》时曾遇到过明明很大力推球，球却慢悠悠滚入洞中的情况，所以我在将飞碟掷到接近目的地时也故意加大了投掷力道想看看本作的表现如何，欣慰的是飞碟毫不留情地穿过网笼飞向了远方……

最后试玩的体育项目是射箭，这个项目需要使用到 2 支动态控制器，左手的控制器代表弓，控制大体的方向，右手的控制器则需要模仿搭箭、扣弦、瞄准和脱弦这一系列射箭动作。搭箭首先需要玩家将手臂伸向背后的“箭筒”，再伸到前方作出把箭搭在箭台上这一连串动作，“取箭”这个动作一定要做到位，成功的话画面便会由第三人称视角逐步推进转变成第一人称视角。随后的瞄准和脱弦就没什么难度可言了。

从一个玩家的立场来看，《体育冠军》远远不如《Furifuri！捉猴啦》和《功夫骑士》那般有显著特色，游戏性不对胃口，若是为了锻炼身体，运动量却又略显不足。只是一款体感设备如果没有对应的运动类游戏的话，总还是令人觉得欠缺了点什么，所以 PlayStation Move 一定要有《体育冠军》，Kinect 一定要有《Kinect 体育》。而且《体育冠军》极有可能会比《Furifuri！捉猴啦》和《功夫骑士》卖得更好……



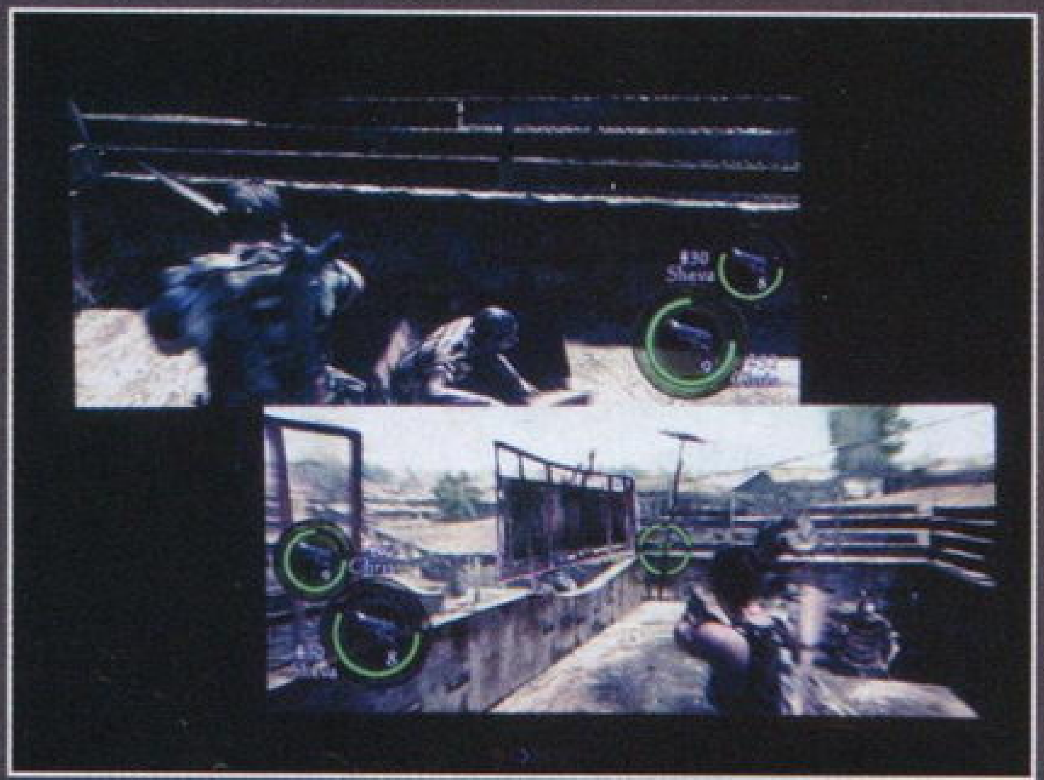
生化危机 5 导演剪辑版 / 一起来聚会

《生化危机 5 导演剪辑版》提供了第一关 BOSS 战的试玩，游戏从克里斯和谢娃从木屋中逃离开始，一直到直升飞机前来营救为之结束。操作与 Wii 上的《生化 4》大抵相同，左手的巡览控制器负责控制视角，右手的动态控制器用来进行瞄准，按下 Move 键即可射击，甩动控制器可更换武器。若是之前玩过 Wii 版《生化 4》的玩家相信应该很快就能熟悉操作，但像我这样的新手，一上手还是遇到了不小的麻烦。虽然略有延迟，但对操作角色并不会构成明显影响，玩家的每一个细微动作都会体现在游戏画面上，当然也包括了我紧张得手颤的丑态……9 月 15 日 Move 首发当天将会出售售价 699 港币的《生化危机 5 导演剪辑版》同捆组合，可能细心的玩家已经发现了，在官方给出的同捆内容物名单中，我们只看到了动态控制器和 PS Eye 的身影，却唯独不见巡览控制器。为此我也特意询问了工作人员，对方表示名单中的“PlayStation Move 控制器 x 1”指的就是动态控制器 + 巡览控制器，倘若果真如此，那这套同捆组合就太合算了！要知道动态控制器、巡览控制器和 PS Eye 这三个单独买下来也要近 800 港币，更何况同捆组合中还包括 2 张游戏碟和一个限定版 U 盘。所以我至今都觉得肯定是工作人员搞错了，有意购入这套同捆组合的玩家也还请多确认一



下详情再买也不迟。

《一起来聚会》是个迷你小游戏合集，适合全家一起玩。游戏操作没什么难度，因为都是一些很常见的休闲游戏类型，比如画画、打地鼠、拍臭虫等等，所以只用挥动控制器做出相应的动作即可，不需要按按键。有些关卡是将多种小游戏组合到一起循环出现的，每种大约出现30秒，适当缓解了玩家的厌倦感。本作的目的在于老少同乐，故对操作的精准度也没有太高要求，比如在画画这个游戏环节，你既可以完全按照它给出的图像描绘，也可以发挥自己的想象力天马行空地画出一些毫不沾边的东西。本作比较有趣的设定是玩家可以在画面中看到自己的身影，手中的控制器也会随着游戏的不同变幻成各种道具造型，很有代入感。



遗憾

总得来说，这次参加"PlayStation Move 香港区发布会"的体验还是相当令人愉快的，也令我对Move的期待度有了一定程度的提升。但也不能说没有遗憾，其中最大的遗憾莫过于现场并没有提供对应3D画面的Move Demo试玩，另一个遗憾是没能玩到扩增实境游戏《Eye Pet》，而这两个，都在同一天台湾地区的发布会上展示给媒体了。看到台湾媒体的报道后我好生羡慕啊……

《化解危机 毁灭风暴》制作人西村典洋访谈



Q1. 何时开始计划在PlayStation Move上推出"《化解危机》系列"的？

A1. 早期我们推出PS3 Guncon及《化解危机》游戏套装，但由于成本关系令价格也相对地高昂，所以只有部份游戏迷可购买使用，很少light user会选择，这也是令我们没有继续推出这个系列的原因。当得知PlayStation Move的出现，我们试过其功能后发现操作简单，很能达到我们的要求，就算light user也会很容易适应，所以便决定在PS Move上推出结集3款射击游戏，包括《化解危机 毁灭风暴》、《死亡风暴海贼大战》及《化解危机4》的全新作品。



Q2. 可否分享一下开发至PlayStation Move难处呢？

A2. 开发《化解危机》的PS Move版时，PS Move还只是一台试作机，我们必须根据PS Move的开发程度以开发《化解危机》；另外，我们设计时会构思平日应该怎样拿枪呢？用哪个瞄准方式较适合？是否要高举双手拿枪呢？这些问题都用了我们很多制作时间去思考。

Q3. 《化解危机》已推出了10多年，你如何保持游戏的新鲜感？

A3. 今次推出的《化解危机 毁灭风暴》与之前作品相比差不多完全改变了，以前2人对战时会使用分割画面显示，现在，只需于同一画面内便可对应两名玩家一同作战，这个设计尤其适合家庭游戏机，因为一家人玩游戏时，若画面太小便会很不方便。另外，以前《化解危机》的角色大多很英俊很酷，不过今次角色会更真实，他们会以充满肌肉感的造型出场，还有以前会有女主角，但今集没有了。

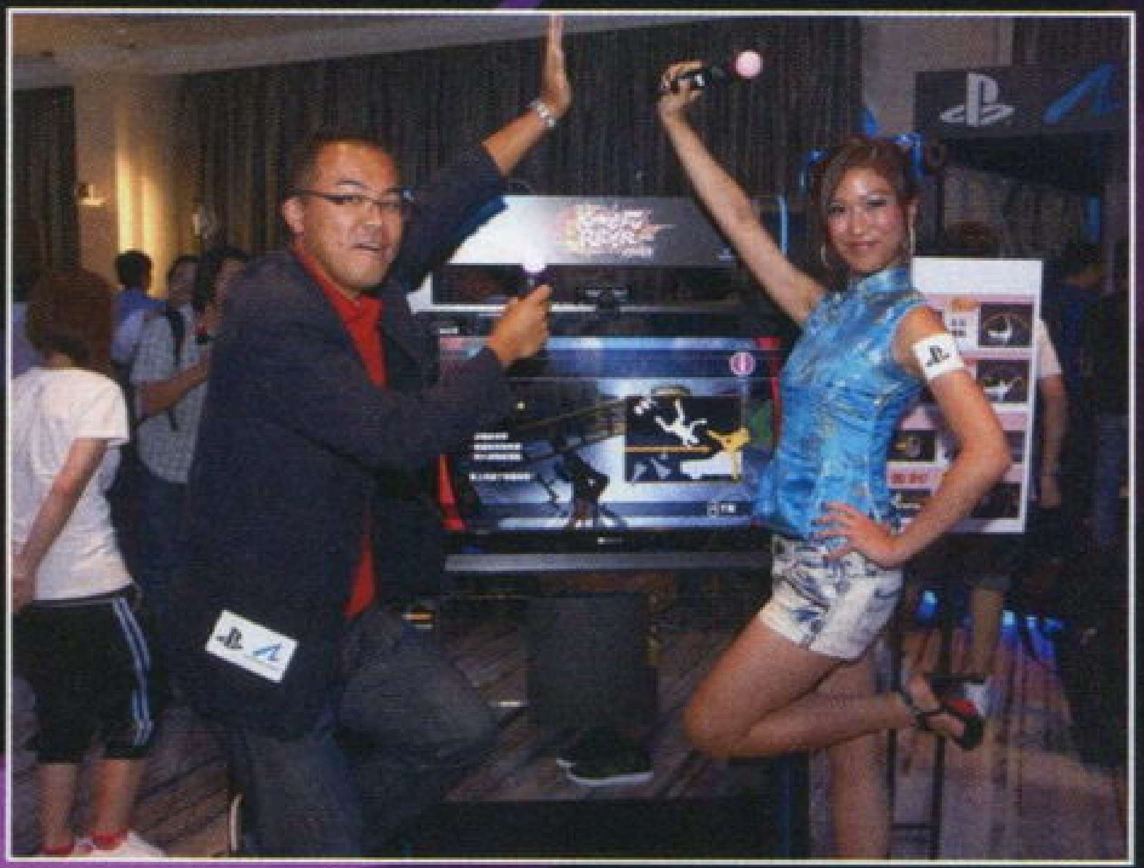
Q4. 配合PlayStation Eye的讯号接收，利用PlayStation Move玩《化解危机》，是否比Guncon 3更准确？

A4. 我自己在开发过程时试过PS Move，感觉移动时完全没有延迟情况出现，所以我很满意PS Move的操作性能。另外，我要再三强调，今次香港发布会展出的《化解危机》并不是最终完成版，待作品正式问世时会有更好的质素，请务必期待。

Q5. 今集《Time Crisis：Razing Storm》是否支持在线对战模式呢？

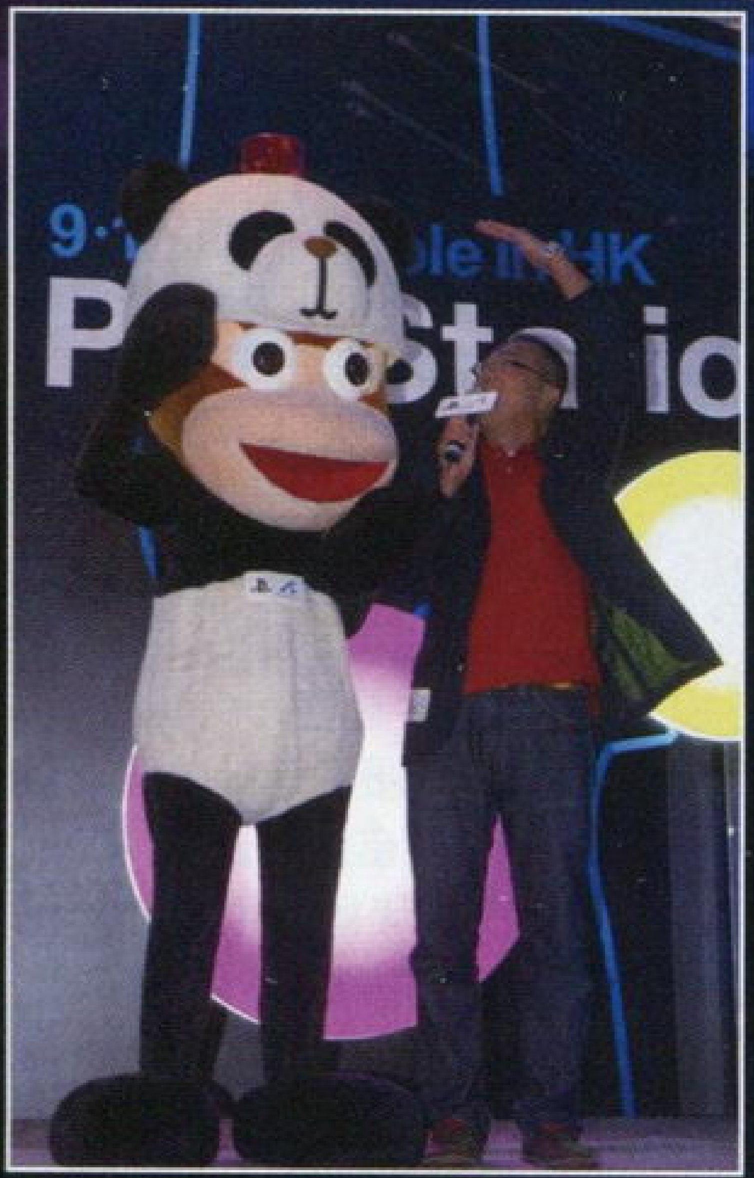
A5. 是的，本作最多可同时8人一同作战。

《功夫骑士》、《Furifuri！捉猴啦》制作人池尻大作访谈



Q1. 为什么会选择以香港街道作为《功夫骑士》的游戏背景？如何制作仿真度极高的香港街景呢？可否分享一个制作过程及趣事？

A1. 首先一开始我们的构想是"用椅子在街上到处滑行的动作游戏"。之后讨论"游戏舞台该选在哪里"时，虽然也有考虑过旧金山，欧洲街道等地，但是大都是其他游戏出现过的舞台，似乎缺乏了点新鲜感。此时，有人提出了香港电影的点子，制作小组成员都是经历过香港电影风行年代的三十岁人，于是我们就立刻决定制作一款"以香港为舞台的功夫电影类动作游戏"。地形虽然是虚构的，为了能呈现出香港的气氛，我们进行了一周的取材旅行，也收录了当地的声音。游戏中也可以听到具有香港特色的红绿灯声音。



Q2. 为什么会于PlayStation Move推出《功夫骑士》呢？

A2. 我们当时的目标，是将这款滑降类的游戏，制作成一款用到全身的"体感型游戏"。因此我们着重于让游戏有着街机的风格，而"使用全身，轻松游玩的体感动作游戏"这个概念正好与PlayStation Move非常吻合。

Q3. 为什么会于PlayStation Move推出《Furifuri！捉猴啦》呢？

A3. 当初拿到动态控制器试作机时，多位"《抓猴啦》系列"的原创成员都觉得"非得要将之运用在补猴网上做成游戏不可！"因而做出了试作版，在受到全体一致好评之下，此计划也就顺理成章地成立了。如同系列作第一作一样，兼具了"非得要这样的控制器才能实现的游玩"以及"任何人都能马上上手的简单操作"等要素是本作品推出的主要理由。

Q4. PlayStation Move的《Furifuri！捉猴啦》与之前推出的系列有何分别呢？有什么新元素加入呢？

A4. 系列作首次的FPS（第一人称视点射击）、也就是视点的不同是本作在游戏性上最大的差异。一谈到FPS，大部分的人都会想到那种必须拿着枪，同时移动玩者和准心难以操作的游戏，本作品则是强调出FPS的优点"投入感"，省略了同时移动的部分后，透过全身的动作更佳凸显出了"抓猴"的乐趣所在。

Q5. PlayStation Move《Furifuri！捉猴啦》是否会推出中文版？之前推出中文版时特别加入了"熊猫猴"，今次会否有特别礼物送给中国玩家？

A5. 当然！目前正在为了发售全心全意地制作中。"熊猫猴"不仅限于亚洲版，也会收录于其他语言版本中。如果有任何的提案的话请尽管提出，我会试着和制作小组商量看看。



特派记者 K隆星假面人 美编 一刀

香港动漫电玩节2010（ACGHK2010）7月30日起为期5天的展会已经圆满结束，这是一个以年青观众为主要对象，集合动漫、游戏以及各种潮流元素的展会。在游戏这一环，如果说香港AGS（香港亚洲游戏展）是SONY的主场，那ACGHK无疑是微软历年在香港的反击舞台，而随着本届任天堂的首度出展，也让本届ACGHK的游戏环节更有分量。本刊受邀参加了本次展会，而我们报道的重点自然是即将发售的X360体感装置——Kinect。

本届ACGHK让TV GAME玩家最为关注的无疑就是现场举办的Kinect亚洲的首试活动了。现场玩家需要先找工作人员领取试玩挂牌，然后再排队试玩，由于动漫展首日未开始就已经有数百名观众在外排队，因此试玩名额早早就派光，其受关注程度可见一斑。试玩舞台共提供了两款游戏给现场玩家试玩，分别为《Kinect Sport》的跨栏赛跑与保龄球，以及音乐游戏《舞蹈中心》，以下为特派记者在现场的亲身体验，各位如果有意在11月购入Kinect，不妨以这段试玩报告作为参考。

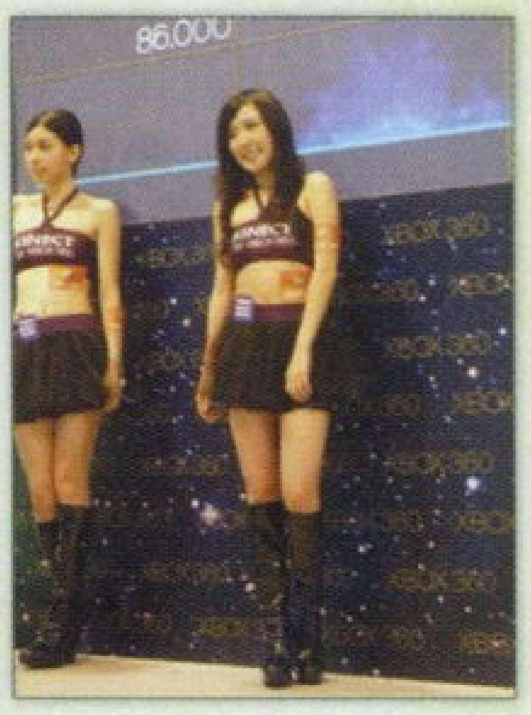
香港ACG动漫电玩节
暨X360 Kinect亚洲首次试玩活动报道

最大感受 同步精准 毫无延迟！

跨栏赛跑给记者的感受还是相当深刻的，从起跑的那一刻开始，游戏的人物似乎将你的动作一一锁定，游戏人物的步速与自己原地跑步的快慢呈完全同步，你换脚越快他就跑得越快，而你慢慢放缓脚步的时候，游戏人物也会同步减慢速度。而保龄球部分，玩家右手的摆动与游戏人物是完全同步跟随，当你拿起游戏中的保龄球，即使手腕的扭动都会呈现在游戏画面中，打包能否全部击倒还是得看玩家的投球的方向、挥臂速度和幅度了，而实际保龄球中的旋转球在这里也能打出，就是拿着没有重量的空气球多少有点不习惯罢了。



■现场派发的试玩牌



◀▲怎么少得了Showgirl呢？

好坏参半 要享受Kinect体感 需满足两大要求！


▲微软方面为参观者提供的试玩舞台。

1. 固定的距离

试玩舞台的地毯上有个“Jump in”的贴标，指导人员这时指引我站在圆圈内进行游戏体感操作，玩家与Kinect的距离大概1.5米左右，不能太前、也要太后，不然Kinect的识别就会出现问题。期间出现一段小插曲：在试玩《舞蹈中心》的时候，身边还有两位美女ShowGirl和本人一起跳（难得的好艳福）。不知道是否因为我挥动的哪个动作激活了游戏菜单，当想继续游戏的时候，Kinect却无法识别我的手掌，见状指导人员便立即走过来帮助我重新游戏，但Kinect的感应依然时有时无。这时识别区域算上本人加上两位美女以及一名指导人员已经站了4人，难道因为同区域人数太多导致识别效果紊乱？谁知道……此状况持续了差不多半分钟后，我的手掌终于被识别了，我慢慢地抬起手掌挪到continue、然后潇洒地往左一挥……却没开始成，指导人员这时告诉我挥手时不要太快，苦笑之下只好再来一次，总算可以继续游戏了。

2. 动作幅度要大

在《Kinect Sport》跨栏赛跑部分，有一点让记者很挺郁闷的，就是一直没成功跨过横栏，哪怕是双脚一跳，游戏人物还是狠狠地一脚把横栏踹到地下……。指导人员说让我动作稍微大一点，双脚摆动要大一点，但我不是刘翔，原地跨栏跳这种高难度动作实在做不来，这时我看看身旁担当2P玩家的美女ShowGirl，偶尔还能跨过一两次（还好当天她不是穿裙子……），要玩好这部分似乎还要根据横栏前的判定提示，当角色跑近横栏的时候，横栏的会突然变亮、然后逐渐转绿，绿色就是跳起的最佳时机，可惜最后本人还是失败了，看来要玩好这跨栏赛跑还需要多熟悉一下。

跳舞游戏的《舞蹈中心》也是一样，如果你动作不够大，玩得不够放开，踩点就会不准确，判定一片飘红。不过现场试玩可是舞台＋大萤幕，记者这种半个家里蹲在台上又怎么放得开，游戏更配合Kinect拍下玩家舞蹈动作一小段视频剪辑在游戏中，这时舞台的大萤幕飘过记者的迷人舞姿（捂脸）……还是等发售后在家里玩比较舒坦。在这我们可以了解到一个信息：当玩家熟悉玩Wii的时候，要操作正确也许只需要轻轻一挥，《Wii Sport》的网球以及《运动胜地》的击剑就是好例子，但由于Kinect的动作捕捉并不局限在手柄，而是你的全身，这类体感游戏要想玩得好又懒得活动估计就比较困难了。











首款多人模式的《恶魔城》





■充满怨念的单车……

展台掠影

本次X360展台的焦点并不全落在Kinect身上，对玩家而言，折扣卖场的吸引力是致命的。其实去年的ACGHK上微软也有类似的购物优惠，但今年更下一城、现场的优惠可谓超值得难以置信，2969港元的新版250GB X360套装，送无线手柄Arcade游戏组合、《除暴战警2》或《极限竞速3》其中一款游戏、HDMI线、3个月金会员、Xbox17寸限量折叠单车、X360主题雨伞、X360主题T恤、X360购物台，折算还不足2600人民币。该套装现场限量200套，由于是首日，加上媒体入场，当时笔者到柜台询问的时候还有余额，如果不是碍于单车+X360过关之苦，早就买下来替代我那台刚三红的单65纳米了，想在想起来也有点后悔……此外购买指定游戏再多送你一款游戏，凡购买X360产品可以特惠价换够的微软无线鼠标。这一切都得益有行货的正规渠道，假如我们身处的大陆地区也有这等优惠，玩家估计都笑不拢嘴了。

展会杂锦

相对冷场的任天堂





◀▲任天堂在展区为《Wii Fit Plus》中文版以及《新超级马里奥兄弟Wii》中文版进行宣传，现场播放的广告更不乏如洪金宝、吴君如等著名港星，试玩台还是有不少小朋友前去试玩的，不过就第一天现场来看，对比X360舞台的热闹场面这里就略显冷清。

次世代光枪登场?



◀不要顾着看Showgirl，看看她手里拿着的光枪，这是由国内厂商MACE生产的一款磁动枪周边，目前尚未在内地推出。和Wii手柄一样，该产品采用2.4G无线通信原理进行体感操作，外形倒是挺有科技感的，但按键部分算得上的PS3+X360手柄的混合体：方向键部分参考PS3手柄，主按键参考X360。使用方法十分简单，只需在主机接上感应器即可进行操作，且无需驱动。该产品还同时支持PS3、X360以及PC平台，现场亦展出了PS3和X360的《COD MW2》让玩家进行体验。记者也凑热闹去试了一下，重量差不多有1KG，拿起来手感尚可，光枪的反应还是挺不错的。据现场工作人员介绍，该产品预订8月底在港发售，问了问价钱，预定售价竟然要1280港元，折算约1120人民币(难怪内地不发售……)。



▲▶原来是可口可乐公司在漫展上宣传的一款新配方可乐，其实去年可口可乐公司就曾在香港部分地区试行售卖，今年看来要全面销售了。当你喝完一口，再盖上盖子，瓶内的可乐就会自动结冰，还算挺新鲜的。记者买了一瓶尝鲜，视觉效果十足！不过味道和平时喝的可口可乐并没有什么区别，价钱却不便宜，香铁旁的售卖机为11港币，会场更要15港币……不知道内地什么时候有售呢。

会变形的可乐车?



高达主题耳机!



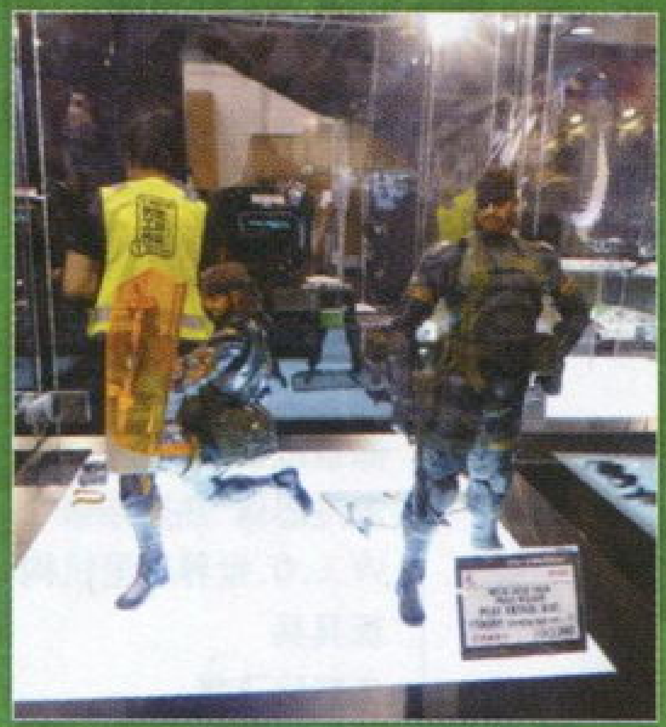


▲▶由官方授权的第三方厂商IDPLUZ推出的高达30周年限量版主题音箱周边，包括耳机、水晶音箱以及水晶笔座，其中耳机分为三种规格，有联邦、吉翁和阿纳海姆三种主题。而其中体积最大的一款联邦主题耳机更是全球限量500款，每一个耳机都标有生产数字。音质方面只能说马马虎虎，但作为高达饭怎么可以错过这表达爱的大好机会呢，不听也得收藏一个！

手办一箩筐!











◀▲参展是周边厂商宣传手段之一，本年依然有不少厂商如ALTER、GoodSmile、乃至Square Enix等摆出各种动漫游戏手办吸引观众的眼球，由九兵卫最爱的轻音部少女们到雷电钟情的Snake应有尽有。

文 UCG 全体编辑 统筹 九兵卫 美编 一刀



2010暑期游戏补习班

和去年首期暑期特刊一样，今年小编们依然将“暑期游戏补习班”作为主打内容带给大家，目的就是为了方便所有读者能够从中选择最适合自己的游戏，从而安排好暑期的“补习”计划……话虽如此，对于很多学生玩家来说，暑期已经过去了一半。想要利用好剩下的时间，就必须有更具针对性的选择。

本期补习班中出现的推荐游戏，并非只局限于2010年上半年发售的游戏，近期推出的热门作品同样也包括在内。而像《使命召唤 现代战争2》这样年度级别的大作，由于在今年仍不断有DLC推出，网战热潮持续升温，所以小编也一并推荐给大家。

最大的亮点与变化，来自于“2010暑期游戏补习班”加入了“游戏标签”这一全新的版块。“游戏标签”根据作品类型进行定义，重头游戏的标签不止一个，拥有不同主机的读者完全可以根据机种概述文字下方“游戏标签”对号入座找到自己心目中最想玩到的佳作。

图例

永恒的尽头 ①

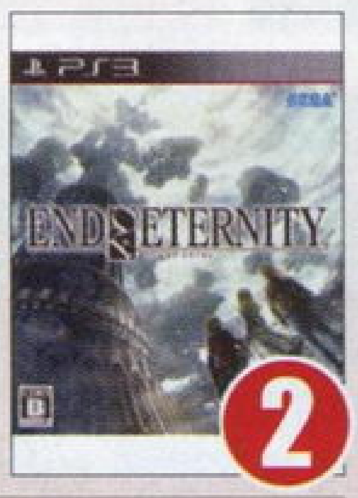
游戏原名 END OF ETERNITY

游戏类型 角色扮演　厂商 SEGA

游戏人数 1人　发售日 2009年1月28日

对应玩家年龄 12岁以上　文：脆薯条

黄金眼评分 25



②

适应玩家人群 ③

- 对新奇系统感兴趣的玩家
- 3A的忠实追随者们
- 对多周目非常有毅力的玩家

平均游戏时间 ④

- 一周目快速通关仅需5小时
- 全成就或白金奖杯需要30小时以上
- 10种难度全突破视玩家毅力而定

游戏概要 ⑤

世界毁灭之后的巴塞尔巨塔之中，人与人的命运交错在一起，以“命运”为主题的深邃剧情，并且融合了全新的RPG枪战系统，发挥出魄力满点的演出效果。玩家将展开一场扭转命运变革的末世冒险。本作各式各样的收集要素丰富，游戏系统深度无限大，分支任务一应俱全，每一场战斗都充满乐趣。3A秉持的精品路线，让这款颠覆传统的RPG就此诞生。

命运之声在巴塞尔巨塔中回响！



◀三角攻击是游戏中最具深度的设定，是能够让玩家扭转不利局面反败为胜的关键。

充分体验枪战系统的博大精深！

⑥



▲人物在多段蓄力后的攻击都会使用特写镜头来表现，不仅玩起来爽，看起来更爽。

幻想冒险 ⑦

游戏新奇的系统让人感触颇多，在慢慢熟悉之后就会完全沉迷其中。游戏总计10种难度的设定也让反复挑战充满了艰辛，以3A的惯例来说，全成就或白金奖杯才只是一个开始而已。

①游戏的基本信息

包括中文译名、原名、所属类型、发行厂商、发售日、游戏人数、对应玩家年龄和UCG黄金眼评分等信息。

②游戏封面

方便玩家对照封面进行购买（不同地区版本的封面设计可能存在差异）。

③适应玩家人群

该游戏所适应的玩家群体，不在相应群体之列不代表你不能对该作进行尝试。

④平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素、研究内容所需要的时间参考，方便玩家合理安排游戏时间。

⑤游戏概要

游戏基本情况和特点的简短介绍。

⑥游戏截图

两张具有代表性的游戏截图，并配有相应的图注，图注中大都包含了与游戏相关的有用信息，阅读时还请留意。

⑦游戏标签

描述游戏类型、概括作品的核心方向。以最直接、最基本的分类让大家了解该游戏的最吸引人的特色与亮点。

补习班游戏索引

PS3/X360

永恒的尽头 15
北斗无双 15
尼尔 15
超级街头霸王4 16
失落的星球2 16
荒野大镖客 16
苍翼默示录 连续变幻 16
使命召唤 现代战争2 17
生化危机5 导演剪辑版 17
2010 南非世界杯 17
战地 恶人连2 17
生化奇兵2 18
钢铁侠2 18
越狱 阴谋 18
波斯王子 遗忘之砂 18
洛克人10 18
快打旋风 18
火箭骑士 18

PS3

暴雨 19
如龙4 传说的继承者 19
战神III 19
白骑士物语 光与暗的觉醒 20
最终幻想XIII 20
最后的反抗 20
薄樱鬼 巡想录 20
惊险摩托 20
初音未来 女歌手计划 梦想剧场 20

PSP

战场的女武神2 高卢王立士官学校 21
潜龙谍影 和平行者 21
王国之心 梦中诞生 21
大众网球 携带版 22
.hack//Link 22
绝对英雄改造计划 22
炽焰联盟 22
死或生 天堂 23
我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密 23
噬神者 23
高达 突击幸存者 23

X360

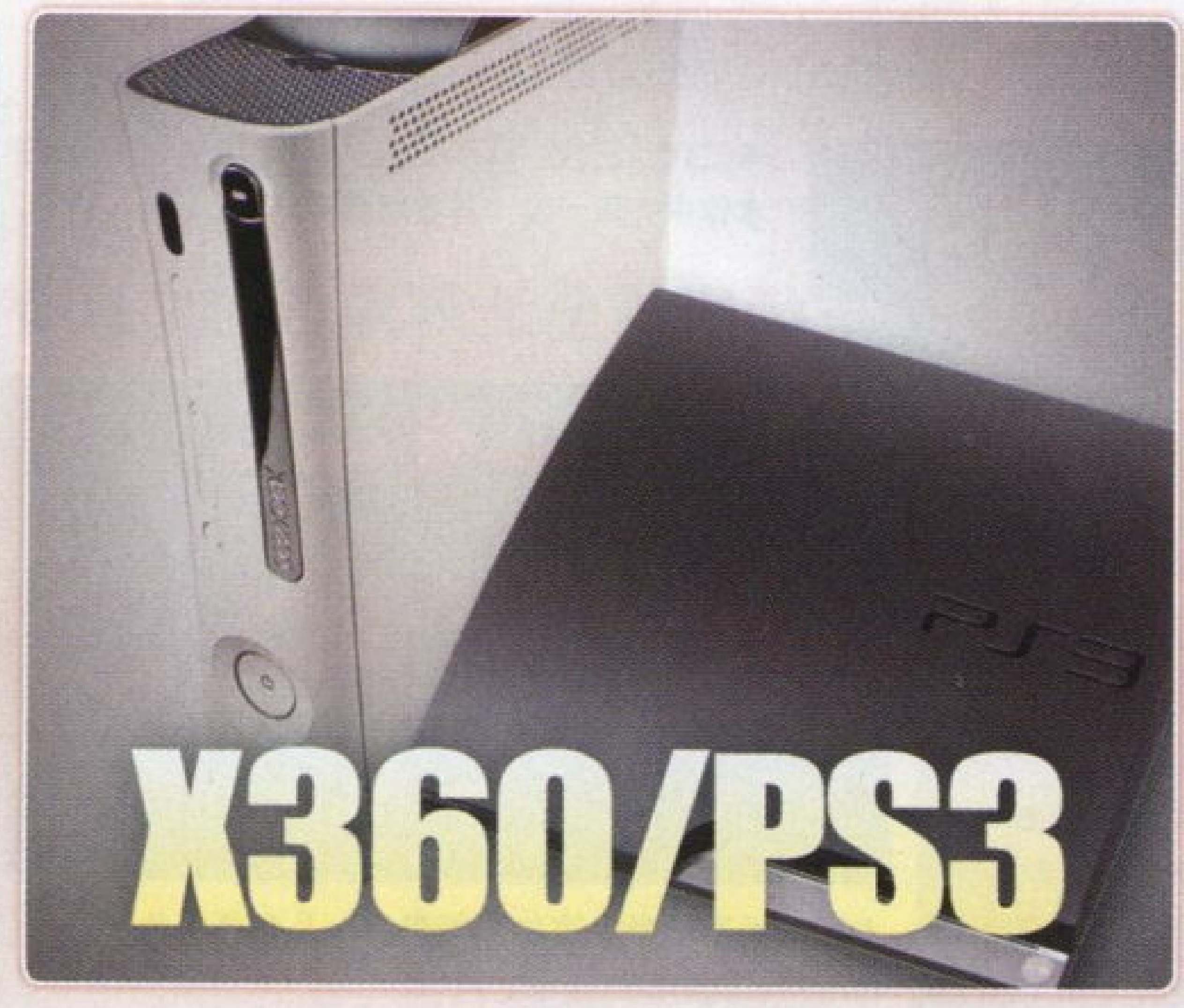
质量效应2 24
心灵杀手 24
九十九夜II 24
分裂细胞 断罪 25
除暴战警2 25
混沌思绪 热恋亲亲 25
W.L.O.世界恋爱机构 25
玩具兵 25
史努比飞机 25

NDS

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 26
闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破 26
火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 26
世界树迷宫III 星海的来访者 27
超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王 27
口袋妖怪守护者 光之轨迹 27
Love Plus+ 27

Wii

异度之刃 28
超级马里奥银河2 28
Wii聚会 28
HOSPITAL.6人的医师 29
英雄不再2 舍命一击 29
赤钢铁2 29
涂鸦英雄 29
英雄战线 29



迈入 2010 年，跨平台多机种的游戏占据主流已经成为业界与玩家的共识，丰富庞大的游戏阵容与极高的整体素质让每一个玩家都目不暇接。对车枪球游戏感兴趣的人可以选择《荒野大救赎》、《失落的星球 2》、热爱日式 RPG 的玩家可以选择《永恒的尽头》或者《尼尔》，不喜欢打打杀杀的你甚至可以拉上朋友打上一场《2010 南非世界杯》……各种类型应有尽有的多机种游戏让每个玩家都能找到属于自己的乐趣。考虑到跨家用机与掌机的全平台游戏在内容上有较大差异，本次“暑期补习班”的跨平台游戏只以家用机版为准，便于读者进行参考。

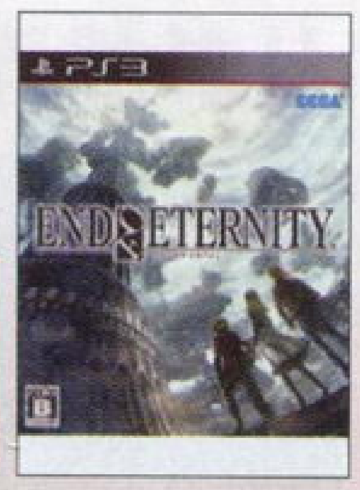
游戏标签

动作闯关 | 幻想冒险 | 名作再续 | 枪战射击
多人在线 | 对战竞技 | 奖杯成就神作 | 热门下载

永恒的尽头

游戏原名	END OF ETERNITY		
游戏类型	角色扮演	厂商	SEGA
游戏人数	1人	发售日	2009年1月28日
对应玩家年龄	12岁以上		文：脆薯条

黄金眼评分 **25**



适应玩家人群
- 对新奇系统感兴趣的玩家
- 3A的忠实追随者们
- 对多周目非常有毅力的玩家

平均游戏时间
- 一周目快速通关仅需5小时左右
- 全成就或白金奖杯需要30小时以上
- 10种难度全突破视玩家毅力而定

游戏概要

世界毁灭之后的巴塞尔巨塔之中，人与人的命运交错在一起，以“命运”为主题的深邃剧情，并且融合了全新的 RPG 枪战系统，发挥出魄力满点的演出效果。玩家将展开一场扭转命运变革的末世冒险。本作各式各样的收集要素丰富，游戏系统深度无限大，分支任务一应俱全，每一场战斗都充满乐趣。3A 秉持的精品路线，让这款颠覆传统的 RPG 就此诞生。

命运之声在巴塞尔巨塔中回响！



◀三角攻击是游戏中最具深度的设定，是能够让玩家扭转不利局面反败为胜的关键。

充分体验枪战系统的博大精深！



▲人物在多段蓄力后的攻击都会使用特写镜头来表现，不仅玩起来爽，看起来更爽。

幻想冒险

游戏新奇的系统让人感触颇多，在慢慢熟悉之后就会完全沉迷其中。游戏总计10种难度的设定也让反复挑战充满了艰辛，以3A的惯例来说，全成就或白金奖杯才只是一个开始而已。

北斗无双

游戏原名	北斗无双		
游戏类型	动作	厂商	Koei Tecmo
游戏人数	1～2人	发售日	2010年3月25日
对应玩家年龄	17岁以上		文：纱迦

黄金眼评分 **21**



适应玩家人群
- 对《北斗神拳》原作有爱的人
- 想玩但玩不到《战国BASARA 3》的人

平均游戏时间
- 各角色流程长短不一，全部通过要20小时
- 全成就或白金奖杯需要30小时
- 全要素制霸80小时起

游戏概要

《无双》系列”最新同时也是最令人惊异的作品。游戏承袭《北斗神拳》原作的世界观，重点强调暴力表现，将敌人打爆切裂的表现触目惊心。游戏分为传说编、幻斗编、挑战编三大部分，既有忠于原作的剧情，亦有原创的假想剧情。战士们利用击败敌人后获得的点数来提升能力和学习技能，在 LIVE 和 PSN 上购买 DLC 还可以获得新角色、新服装和新关卡。

有史以来最暴力的《无双》作品！



◀作为主人公的健四郎反而是全角色中用起来最别扭的，初学者可以先尝试挑战别的角色。

武论尊、原哲夫亲自监修！



▲游戏一共只能使用10名角色，而且有两人还需要通过DLC下载，这点是一大遗憾。

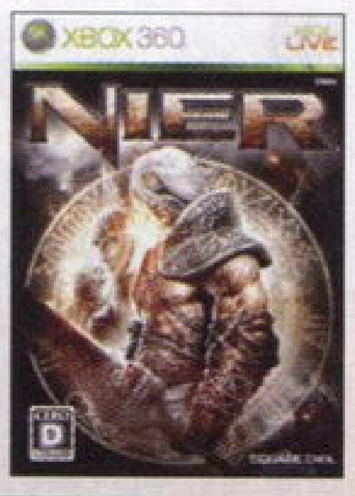
动作闯关 / 名作再续

为了让FANS满意，光荣特意请来原作者武论尊、原哲夫监修游戏，从人设到剧情全部经过这两位大人的审核。游戏中还加入了大量原创招式，这些招式同样经过他们监修，FANS必看！

尼尔 完全形态

游戏原名	ニーア ゲシュタルト		
游戏类型	角色扮演	厂商	Square Enix
游戏人数	1人	发售日	2010年4月22日
对应玩家年龄	17岁以上		文：脆薯条

黄金眼评分 **21**



适应玩家人群
- 喜欢研究游戏剧情的玩家
- CAVIA小组和《龙背上的骑兵》的老FANS
- 对多周目完美结局有执念的玩家

平均游戏时间
- 一周目仅主线通关需10小时左右
- 全成就或白金奖杯需要40小时以上

游戏概要

游戏发生在一个瘟疫和怪物横行、人类逐渐走向灭亡的黄昏世界，悲凉的世界中却处处透漏着亲情的温暖。和 CAVIA 公司以往的作品相同，游戏的重头戏依然是剧情，通过多周目不同角色的视角来阐述的故事，使得本作剧情无论长度还是深度都足够让玩家久久不能忘怀。游戏丰富的收集要素和爽快的战斗也让玩家在追寻感人故事的同时不会感到枯燥。

人类是不会向命运低头的！



◀游戏中各式各样的魔法对战斗有极大的帮助，而且魔法能不断强化。

感受亲情、感受爱



▲大魄力的BOSS战在游戏中非常多，可惜BOSS的造型没有太多的变化。

幻想冒险

音乐是本游戏的一大亮点，时而悲怆时而悠扬，配合优秀的剧本让玩家体验游戏的全程都能全身心的投入其中，四个结局的设定也让喜欢钻研的剧情的玩家乐此不疲。

超级街头霸王IV



游戏原名	Super Street Fighter Ⅳ
游戏类型	格斗
厂商	Capcom
游戏人数	1～2人
发售日	2010年4月28日
对应玩家年龄	12岁以上

文：胜负师

黄金眼评分 27

适应玩家人群
- 拥有热血格斗魂的老街霸迷
- 对高清街霸感兴趣的新生力量
- 意志坚定的挑战者

平均游戏时间
- 故事模式全角色通过约10小时
- 连续技挑战模式视个人基础而定
- 全成就或白金需100小时左右

游戏概要

以浓墨重彩的画面、喧哗的演出效果和深奥的对战系统受到格斗玩家热烈追捧的《街头霸王Ⅳ》在时隔一年后推出的加强版，的确无愧于“超级”之名。游戏不仅有新的网战模式、新的挑战模式、新的场地，还为每个角色增加了一种新奥义，而经典的拆车、打桶迷你游戏也得以回归。最值得称道的是一口气增加了10个新角色，可使用角色达到了街机版的两倍！

格斗之魂再燃！高清街霸完全形态



◀二代、三代、ZERO这三大系列中的人气角色在本作中齐聚一堂，阵容堪称豪华。

一场街霸全系列角色的大聚会



▲不仅所有老角色追加了新奥义，几个新角色在本作的中表现也相当抢眼。

对战竞技／名作再续

这次的连技挑战模式还是一样难，而且还多了10个角色，对玩家的基本功和毅力是个考验。虽然网战模式中追加了组队战，但组队也可以选择1对1，因此组队战部分还是可以两个人来刷。

失落的星球2



游戏原名	Lost Planet2
游戏类型	动作射击
厂商	Capcom
游戏人数	1～16人
发售日	2010年5月11日
对应玩家年龄	16岁以上

文：脆薯条

黄金眼评分 20

适应玩家人群
- 喜欢合作闯关的玩家
- 追求刺激网战的玩家
- 对于画面有很高要求的玩家

平均游戏时间
- 单机模式最高难度通关约15小时
- 收集要素全达成视玩家毅力而定
- 全狗牌、全Good Job达成约50小时

游戏概要

游戏以其华丽的画面、简洁的操作、以及4个不同人物的视点深深地吸引着玩家，可以说是家用机上不可多得的一款射击游戏大作。单机部分还可以与好友一同闯关，各种各样的武器与载具丰富了游戏内容，每一个关卡中的压轴BOSS战更让人热血沸腾。当你置身于网战的世界之中，体验到的则是团队配合取得胜利时的成就感，各种不同模式更令人无法放下手柄。

从单机到网战的全新蜕变！



◀游戏中的压轴BOSS战不仅考验玩家的技巧，更要考验对各种武器的灵活运用。

视觉效果的至高享受

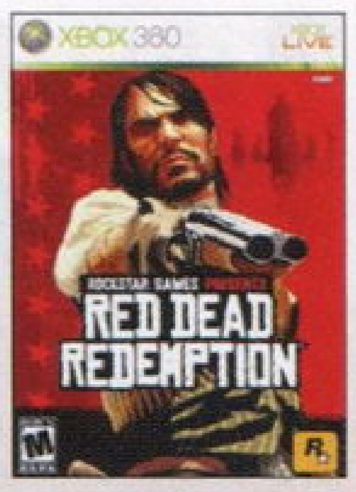


▲本作最后一关中的画面给人带来极大的视觉冲击，光从画面中都能感受到岩浆的热气。

对战竞技／多人在线

制作组在游戏的单机部分上并没有投入太多的精力，4段分开的故事会让玩家感觉剧情的叙述上不够完整。不过网战中的各种对战要素就非常到位了，而且也非常注重网战时的平衡性。

荒野大救赎



游戏原名	Red Dead Redemption
游戏类型	动作射击
厂商	Rockstar Games
游戏人数	1～16人
发售日	2010年7月7日
对应玩家年龄	17岁以上

文：雷电

黄金眼评分 29

适应玩家人群
- 希望了解美国西部文化的人
- 喜欢沙箱游戏的玩家
- 喜欢和好友在线欢乐玩游戏的人

平均游戏时间
- 完成主线流程大概需要20小时
- 全成就或白金奖杯需要50小时
- 骑马打猎和为非作歹时间不可估算

游戏概要

由“《横行霸道》系列”出品人开发的本作在气质和细节上都是超一流的。沙箱游戏的开放式环境让玩家最大限度地体验美国荒蛮西部的生活，工业革命和牛仔牧场之间的冲突也在游戏的各个方面表现出来。单人模式有将近60个主线任务和20个支线任务，沙箱游戏中代表性的随机事件也数不胜数，各种挑战收集要素丰富且不枯燥。网战部分也是欢乐多多。

牛仔！骑马！对决！最强的西部游戏



◀西部荒野，夕阳晚霞，策马奔腾，豪迈人生。一个时代的终结，牛仔最后的挣扎。

多人在线模式欢乐新颖



▲多人模式中自由大厅的设定可以让玩家肆意妄为，抢金子等新鲜的模式乐趣十足。

枪战射击／多人在线

丰富的枪械有各不相同的特性，掩体和死亡之眼系统让战斗充满变数。单人游戏以一挡百，玩家可以成为无敌的大镖客。多人模式也可在自动瞄准和手动瞄准间选择，后者则更加严谨。

苍翼默示录 连续变幻



游戏原名	Blazblue Continuum Shift
游戏类型	格斗
厂商	Arc System Works
游戏人数	1～2人
发售日	2010年7月7日
对应玩家年龄	15岁以上

文：九兵卫

黄金眼评分 25

适应玩家人群
- 对传统2D格斗游戏情有独钟的人
- 不便经常出入街机厅的玩家
- 希望补遗剧情、充分修炼的FANS

平均游戏时间
- 故事模式全剧情达成约8小时
- 全成就或白金奖杯需30小时以上
- 连段挑战模式达成度视玩家基础而定

游戏概要

汇集华丽炫目的画面、爽快无比的手感为一身的《苍翼默示录》继承“《罪恶装备XX》系列”的优良血统，是近年人气飙升最快的2D格斗游戏。今年夏季的家用机版续作《苍翼默示录 连续变幻》则在街机版最新作的基础上加入完全原创的故事模式、连段挑战模式以及军团模式等全新要素再度登场，家用机版独占新角色μ-12和便利的网战功能更是令人欲罢不能。

蓝色旋风引燃2D格斗游戏新境界！



◀《苍翼默示录 连续变幻》在人物平衡性以及系统严谨度方面进一步得到提升。

新模式、新角色应有尽有

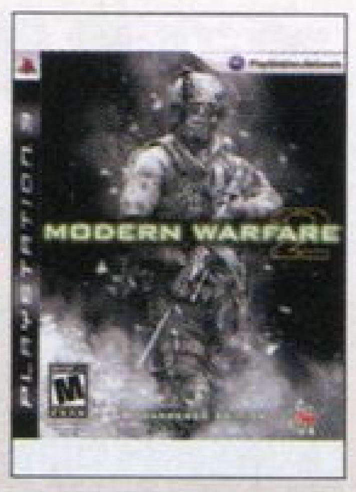


▲本作的故事模式在同类作品中堪称最充实，饱满的人物刻画尤为令人印象深刻。

对战竞技

格斗游戏之道贵在切磋与交流。感叹高手精彩对局的同时，每个初心者也渴望早日练得“好本领”。除了网战模式，本次家用机版收录的教学与挑战模式，对战之余同样也可以巩固基本功。

使命召唤 现代战争2



游戏原名 Modern Warfare 2

游戏类型 主视角射击 厂商 Activision Blizzard

游戏人数 1～18人 发售日 2009年11月10日

对应玩家年龄 17岁以上

黄金眼评分 30

文：脆薯条

适应玩家人群
- 所有成年玩家
- 喜爱现代兵器的玩家
- 想体验全世界最火游戏的玩家

平均游戏时间
- OPS合作关卡69星达成需10小时
- 全成就或白金奖杯需要25小时以上
- 网战全收集要素视玩家毅力而定

游戏概要

这是发生在虚拟世界中的“第三次世界大战”，玩家将随着剧情的深入穿越在世界各地。使用各种先进武器驰骋于战场之中，还能体验到惊世骇俗的核爆。单机部分高潮迭起，大手笔的场面更是一个接着一个，让人喘不过气来。网战部分相较前作更是产生了质的飞跃，各种技能搭配与连杀设置充分展现自我，带你进入全世界最火对战游戏的洪流之中。

最火、最爽、最酷的打枪游戏！



◀游戏单机部分的最后一关在广阔的湖面上展开惊心动魄的追逐战，令人心跳加速。

网战模式让人深度沉迷



▲OPS合作部分的关卡设计让玩家知道配合的重要性，盲目的单打独斗是行不通的。

多人在线／枪战射击

全球最火爆的对战游戏，网战部分的设计在前作的延长线上产生进化，不过最为基本的平衡问题没有处理得当。当你开着AC-130对地实施打击时，一种莫名的成就感与兴奋感随之而来。

生化危机5 导演剪辑版



游戏原名 Biohazard 5：Alternative Edition

游戏类型 动作射击 厂商 Capcom

游戏人数 1～4人 发售日 2010年2月18日

对应玩家年龄 17岁以上

黄金眼评分 25

文：雷电

适应玩家人群
- 想和朋友双人合作游戏的玩家
- 想重回洋馆的系列老玩家
- 对佣兵模式扩展包感兴趣的人

平均游戏时间
- 完成DLC附加内容大概需要2小时
- 新佣兵模式新高分挑战无极限

游戏概要

导演剪辑版的剧情部分包括《绝望逃亡》和《失落的噩梦》两个DLC篇章：前者中玩家要控制约什和吉尔经历前往帮助克里斯和谢娃的路上的冒险；后者是本篇的前传，讲述克里斯和吉尔到斯宾塞的宅邸的经历，与系列初代别无二致的洋馆和隐藏的第三人称经典固定视角唤起老玩家怀旧之情。新佣兵模式包括新角色和不同的地图配置，计分机制也有所改变。

包含全部DLC内容的收藏佳品



◀《绝望逃亡》篇章中敌人总是占据有利地形，要随时捡取弹药补给才能应付大批敌人。

新要素满载，可惜新意不足

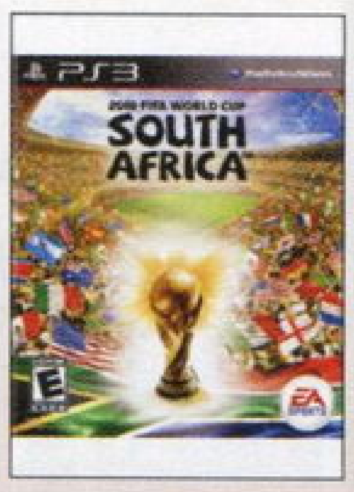


▲时隔数年重回洋馆，同样的布局，“惊人”的画面进化，老玩家泪流满面。

枪战射击

一直以来被贴上“站桩射击”的射击系统，因为敌人移动速度和攻击强度相较其他游戏仍旧较低，所以也算平衡了。新要素满载的佣兵模式将射击系统的乐趣延续。

2010南非世界杯



游戏原名 2010 FIFA World Cup South Africa

游戏类型 体育 厂商 EA Sports

游戏人数 1人 发售日 2010年4月27日

对应玩家年龄 13岁以上

黄金眼评分 26

文：雷电

适应玩家人群
- 球迷
- 想尝试WE之外的足球游戏的玩家

平均游戏时间
- 踢一场自定义单场时间的世界杯
- 可以玩到下一款世界杯游戏出之前

游戏概要

FIFA世界杯官方授权的惟一一款游戏，没有《FIFA》系列”其他作品中的多种杯赛，大力神世界杯是本作的绝对主题。4年一作，伴随着世界杯诞生。游戏数据自然会更新到当届世界杯的最新资料，还会在世界杯期间即时更新新闻（当然已经结束了）。游戏的系统和《FIFA 10》基本相似，手感已经非常优秀，谦虚一点说，素质不输《胜利十一人》。

这是世界杯情结的无限延续



◀虽然现实的世界杯已经结束了，但是在游戏中举起令全世界人疯狂的大力神杯吧！

最高水平的真实授权足球游戏



▲细致的动作，优秀的画面，实实在在的手感。足球游戏玩家不可错过的作品。

对战竞技

足球游戏玩赛事自然很有趣，和朋友对战更能延续游戏的乐趣。和好友端坐在电视机前（也可以隔着万水千山用一条网线相连），选择自己最中意的世界顶级球队一决高下吧！

战地 恶人连2



游戏原名 Battlefield：Bad Company 2

游戏类型 主视角射击 厂商 EA

游戏人数 1～24人 发售日 2010年3月2日

对应玩家年龄 17岁以上

黄金眼评分 26

文：脆薯条

适应玩家人群
- 喜欢把地图中的建筑夷为平地的玩家
- 能相互配合发挥团队力量的玩家
- “《战地》系列”的死忠

平均游戏时间
- 单机模式全关卡通过约8小时
- 全卫星站与全模型武器收集约5小时
- 网战全勋章完成视玩家毅力而定

游戏概要

现代战争的风格结合了一些科幻要素，为了追求逼真，游戏中开枪时的后坐力极大，对于初学者来说比较难掌握。“恶人连”小队也需要穿梭在世界各地执行各种各样的任务。一些现实世界中的载具也于游戏中登场，让人着实过了一把驾驶瘾。网战部分的地图巨大，而且游戏模式独树一帜，四大职业相辅相成，团队配合的理念在网战中表现得淋漓尽致。

“恶人连”小队的奇异之旅



◀游戏中的一些大场景在整体效果上着实给人带来冲击力。

紧密的配合，团结的网战

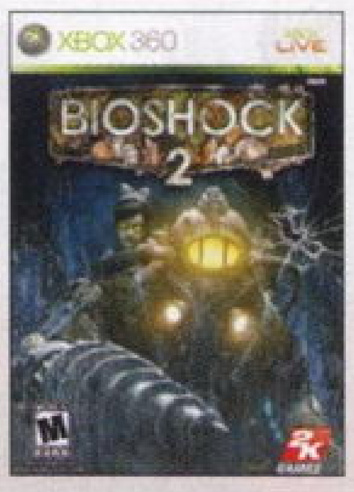


▲网战中各种各样的载具也使得游戏在对抗性上又提升了一个档次。

多人在线／枪战射击

游戏在网战部分的设计上完全以“平衡”二字为出发点，另一大特色就是所有建筑都是可以破坏的，这也让网战充满了变数。各种不同模式有攻有守，四大职业之间的配合才是制胜的关键。

生化奇兵2



游戏原名 BioShock 2
游戏类型 主视角射击 厂商 2K Games
游戏人数 1人 发售日 2010年2月9日
对应玩家年龄 17岁以上 文：雷电

黄金眼评分 25

适应玩家人群

- 喜欢深刻、严肃、黑暗主题的人
- 喜欢枪械射击和超能力的玩家
- 对艺术作品有复古情节的人

平均游戏时间

- 一周目通关时间10小时左右
- 全成就或白金奖杯需要30小时以上

游戏概要

在最强黑马级前作的基础上诞生的作品，延续前作的深刻的故事背景和艺术设定，加上虚幻引擎3的支持，惊悚和震撼的环境和气氛渲染非常到位。玩家控制的角色由人类变成了更强壮的大老爹，战斗系统也得到了进化，左手超能力，右手枪械射击，左右手同时开攻，超能力和各种弹药的配合使战术多样化。100多个录音日记收集可以帮你更深刻地了解剧情。

欢迎重回销魂城，这是你的家和坟墓

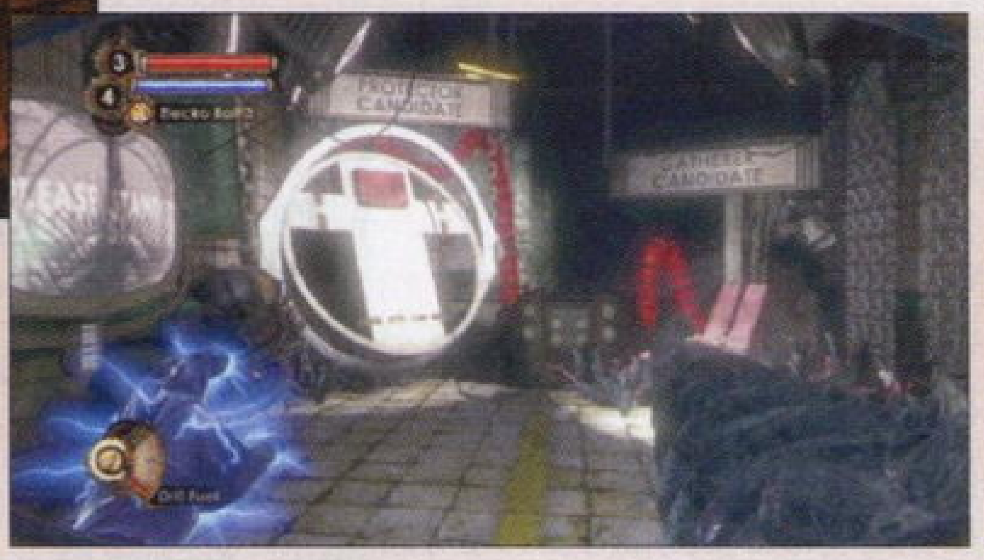


◀大姐姐是续作新加入的BOSS级角色，高速移动，致命地追击，给人深刻的印象。

剧情派

在深海中用心构建的乌托邦式的销魂城，神秘物质ADAM对人类基因的改造导致精神异常，理想的社会形态、独裁与自由的矛盾、人性的善恶。虽不如初作剧情精彩，但也引人入胜。

大老爹展开新的惊悚之旅



▲左手超能力，右手武器，在销魂城中探索你的身世和人们的命运。

钢铁侠2



游戏原名 IRON MAN 2
游戏类型 动作 厂商 SEGA
游戏人数 1人 发售日 2010年4月30日
对应玩家年龄 13岁以上 文：纱迦

黄金眼评分 19

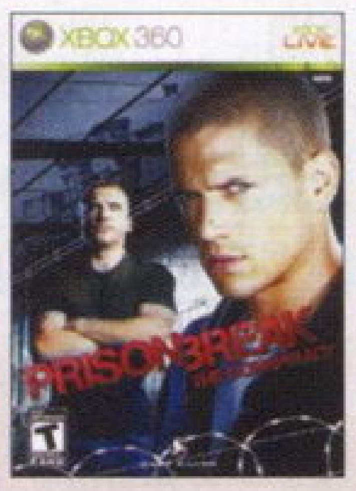
游戏概要

和电影同期上市的游戏作品，不过游戏剧情和电影剧情相去甚远。在游戏中玩家可以操纵钢铁侠或战争机器，钢铁侠还有多种涂装可选。游戏的战斗分为空中战和地面战，两者之间的切换很流畅，打起来不会让人觉得恶心。游戏流程不长，也没有收集要素，但每关均有隐藏的奖励条件。利用过关拿到的资金可以强化武器及购买配件，组合武器和配件是乐趣所在。

奖杯成就神作

本作拿齐奖杯成就只需10小时左右。理论上可以一周目完美，前提是必须选择最高难度。如果没有强化过武器的话打起来比较麻烦，因此建议第一遍先打简单难度。

越狱 阴谋



游戏原名 Prison Break: The Conspiracy
游戏类型 动作冒险 厂商 Deep Silver
游戏人数 1人 发售日 2010年3月26日
对应玩家年龄 13岁以上 文：胜负师

黄金眼评分 —

游戏概要

本作由经典美剧改编而成，虽然封面上印有史高菲，但玩家控制的却是一个原创的“公司”特工，以旁观者的身分观察主角们的越狱过程，但在剧情的掌控上并不理想。游戏流程以潜入为核心，视角和操作都不算舒适，敌人的移动规律相对固定，整体难度不大，流程长度约七小时。打斗系统做得比较粗糙，除了提升一点攻击力，并没有技能学习和成长系统。

奖杯成就神作

稍有难度的奖杯/成就只有“第一章不被发现”和“整个游戏不被发现”，但也可以用退出法反复尝试，14小时便可完美。注意，二周目需要删档进行游戏。

波斯王子 遗忘之砂



游戏原名 Prince of Persia: The Forgotten Sands
游戏类型 动作 厂商 Ubisoft
游戏人数 1人 发售日 2010年5月18日
对应玩家年龄 13岁以上 文：胜负师

黄金眼评分 23

游戏概要

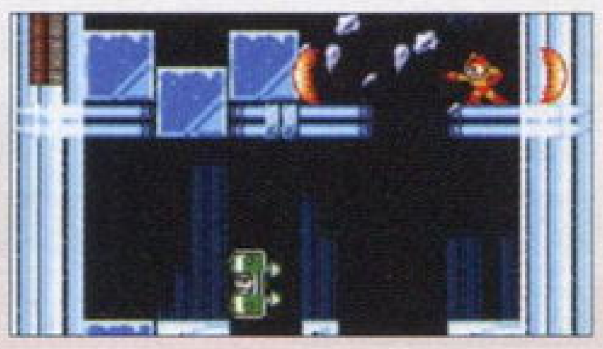
“游戏改编电影”的改编游戏，本作身分较为特殊，但还是处于电影改编游戏的水准线上。整体回归到了“时之砂”时代的感觉，但在战斗方面也秉承”了系列一贯的节奏缓慢、打击感薄弱、难度过低的问题，如同老头打太极拳的战斗与极限运动般的平台部分相比反差很大，这回甚至加入了无敌魔法，难度再创新低。游戏的流程偏短，重复价值不高也是缺点所在。

奖杯成就神作

只要注意21个收集，拿全成就或白金只需通关一遍，还是最低难度，七八小时足矣。不过，游戏中有恶性BUG让玩家不得不删档，请小心避开或备份存档。

洛克人10

下载游戏



游戏原名 Rockman 10
游戏类型 动作 厂商 Capcom
游戏人数 1人 发售日 2010年3月31日
对应玩家年龄 全年龄 文：纱迦

游戏概要

反璞归真的风格让《洛克人9》大获成功，于是10代的登场也在情理之中。10代继承9代的8位机画面和音效特色，强调操作简单、挑战性高，并加入多样化的新角色和新关卡以及难度选择功能。《洛克人》之父稻船敬二还专门为本作设计了几位BOSS，令老玩家怀念不已。前作中大受好评的布鲁斯模式也被保留，购买DLC还可以使用洛克人的宿敌佛尔特。

热门下载／名作再续

打倒BOSS并夺取他们的能力，是系列一贯的特色，这次游戏中共有8种特殊武器可以取得。不同难度下BOSS的行动有很大差别，对于新手来说是个体贴的设定（本作也有Wii Ware版本下载）。

快打旋风 双重冲击

下载游戏



游戏原名 Final Fight DOUBLE IMPACT
游戏类型 动作 厂商 Capcom
游戏人数 1～2人 发售日 2010年4月14日
对应玩家年龄 全年龄 文：纱迦

游戏概要

本作将Capcom两大经典游戏《快打旋风》和《魔剑》合二为一推出，游戏玩法和过去没有区别，不过增加了多种显示方式，并有混音版BGM可选。游戏还支持本地双打和网络联机，诚意十足。游戏除了对应成就奖杯系统外，还内设有数十种挑战，是对老玩家的考验。完成这些挑战之后，还可以解开精美的原画设定，其中不少都是系列首次披露的，不容错过。

热门下载／名作再续

游戏自带的多种显示方式非常有趣，其中有一种显示方式是模拟街机筐体，用这种显示方式外加街机屏显示风格，确实能让玩家在家里找到久违的街机感觉。

火箭骑士

下载游戏



游戏原名 Rocket Knight
游戏类型 平台动作 厂商 Konami
游戏人数 1人 发售日 2010年5月12日
对应玩家年龄 全年龄 文：奈落

游戏概要

如果你是平台卷轴动作游戏的忠实爱好者，请不要错过这个小游戏。这个系列早在MD时代就已博得了口碑，这次高清登场更让人兴奋不已。游戏的战斗流程并非一味的乱打一气，而是要合理把握节奏，火箭鼠可以通过消耗能量实现位移等动作，让游戏的华丽程度和流畅程度有了本质的飞跃。一旦熟练操作，玩家能够体会到酣畅淋漓的动作游戏快感，观赏性十足。

热门下载

作为下载游戏，本作可谓物超所值，游戏的流程算不上长，但是其内容完全可以称得上厚道。洗练的系统和清新美丽的画面将平台动作游戏的乐趣成功地呈现了出来。



2010年上半年对于所有PS3玩家而言，堪称最幸福的一段时光。不仅等来了《战神Ⅲ》以及《最终幻想ⅩⅢ 中文版》这两款超重量级大作，其他类型的作品也遍地开花，令人眼花缭乱的佳作每一款都非常值得一玩。这其中既包括日式风格的《如龙4》等第三方大作，也有像《暴雨》这样符合美式爱好者口味的第一方作品，款款均为PS3独占。而进入暑期之后，已经发售的《白骑士物语 光与暗的觉醒》以及即将发售的《异世纪传说R》都将是玩家消遣时间的最佳选择。看来这个暑假，PS3游戏的补习任务将非常艰巨。（笑）

游戏标签

剧情派 | 动作闯关 | 名作再续 | 奖杯神作 | 视觉系
多人在线 | 幻想冒险 | 热门下载

暴雨



游戏原名	Heavy Rain
游戏类型	动作冒险
厂商	SCE
游戏人数	1人
发售日	2010年2月18日
对应玩家年龄	17岁以上
黄金眼评分	27

文：雷电

适应玩家人群
- 喜欢惊悚小说和交织命运的人
- 对互动电影有兴趣的人
- 喜欢体验纾缓深情游戏的玩家

平均游戏时间
- 一周目通关时间10小时左右
- 取得白金奖杯需要20小时左右

游戏概要

本作是一款突破传统游戏框架，大胆弃用传统游戏制作理念，以互动电影为目标制作的艺术品一样的游戏。剧情是本作的最大看点，不到最后关头很少有人能看清真相，巨大谜团中卷进的四个主角都是可控角色，折纸杀人魔到底是谁？带着巨大的问号在节奏拿捏极好的流程中体验环环相扣的情节，全程以流畅的QTE方式进行战斗和互动，与众不同的游戏体验。

为了爱你能走多远？这是心的救赎之旅



◀画面非常逼真，角色动作和表情自然真实，让人有掌控电影之走势的快感。

不同的行事方法引起巨变



▲对周围的环境进行严密的调查，寻找蛛丝马迹拼凑属于你的真相。

剧情派

本作是以故事为卖点的游戏，“玩”的过程就是以“为了让你更好地融入故事中”服务的。在各种环节上的细微选择都会像拉动木偶的提线一样牵动全身，严密的逻辑让人感叹。

如龙4 传说的继承者



游戏原名	龙が如く4 传说を継ぐもの
游戏类型	动作
厂商	SEGA
游戏人数	1人
发售日	2010年3月18日
对应玩家年龄	17岁以上
黄金眼评分	27

文：胜负师

适应玩家人群
- 追求热血与爽快的动作游戏玩家
- 对耐玩度有较高要求的玩家
- 重视自由度的沙箱游戏爱好者

平均游戏时间
- 故事模式主线为5小时
- 取得白金奖杯需要50小时左右
- 全要素制霸在120小时以上

游戏概要

较之前作，4代最为明显的变化是主角不再是桐生一马一个人，而且增加了三名原创角色，他们有着各自的背景，战斗风格也截然不同，在剧情和操作上给予了玩家很多新的体验。本作虽然只能在神室町中进行探索，不过可上房顶可入地下，城市变得立体化。迷你游戏种类增加，分支任务数量减少，但同时加入了各主角的独有事件，游戏内容依然丰满，耐玩度极高。

极具东方气场的日式沙箱游戏之龙



◀这一作战斗的难度有所下降，不过爽快感有增无减，拳拳到肉的感觉打起来特别解气。

四人行，孰为真正的人中之龙？

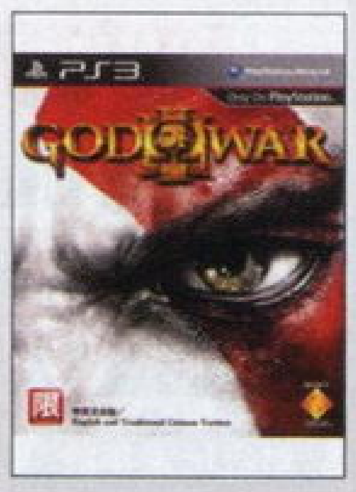


▲主角增加到了四个，故事的转折虽然不少，但四人的交错剧情却并不多，算是小小的遗憾。

动作闯关

游戏各方面的难度都有所降低，不仅仅是战斗，迷你游戏、究极斗技和奖杯难度也都大幅下降。不要求全迷你游戏制霸，不要求玩问答，实在是国内玩家的福音，只是挑战性也没那么高了。

战神Ⅲ



游戏原名	GOD OF WAR III
游戏类型	动作
厂商	SCE
游戏人数	1人
发售日	2010年3月16日
对应玩家年龄	17岁以上
黄金眼评分	29

文：胜负师

适应玩家人群
- 追求最高视觉冲击的玩家
- 希望了解奎爷命运的战神粉丝
- 几乎所有拥有PS3的玩家

平均游戏时间
- 一周目通关约10小时
- 白金最快需要10小时左右
- 挑战最高难度再加10小时

游戏概要

上半年最受瞩目的PS3中文独占巨作，其磅礴的气势和令人乍舌的画面表现力又一次拔高了视觉效果和游戏表演性的标杆。在系统方面，本作还是我们熟悉的《战神》，但也有不少积极的改变，在武器和魔法系统上的创新为系列未来的发展提供了新路。游戏的结局引发了不小的争议，故事编到这里到底是“没有希望”还是“充满希望”留待玩家自己去评判。

战神三部曲最华丽的句点



◀游戏开始十分钟的这场气势宏伟、令人血脉贲张的大战足可在游戏史上留名。

一场撼天动地的灭神大战



▲人挡杀人，神挡杀神！奎托斯用他的狂暴证明了谁才是奥林匹斯最纯的爷们儿。

视觉系／名作再续

重复价值不高一直是“《战神》系列”的老问题，而且本作还有霸道的良性BUG可以使用，让通过和获得白金奖杯轻而易举。当然，如果你重视第一次的超绝体验，那么就请抵御住诱惑吧！

白骑士物语 光与暗的觉醒



游戏原名 白骑士物语 光と暗の覚醒

游戏类型 角色扮演　厂商 Level-5

游戏人数 1～6人　发售日 2010年7月8日

对应玩家年龄 12岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 25

适应玩家人群
- 要一款游戏来打发大量时间的人
- 热衷于自定义角色服装造型的人
- 对奥特曼、高达等巨大物有爱的人

平均游戏时间
- 两代通关总需60小时
- 纯单机要素可玩100小时
- 完美所需时间无法统计

游戏概要

如果游戏的性价比是以时间和价格来衡量的话，那么本作绝对称得上是全机种游戏里性价比最高的。游戏联机不用花钱，加上PSN也免费，玩家买下之后玩1000多小时都不稀奇。游戏的任务一般15分钟就能打完，因此本作也同样适合每天没有太多游戏时间的人。游戏的最大乐趣是穿着最美最强的装备在网上炫耀，玩家还可以变身为骑士战斗，让人大呼过瘾。

可以玩1000小时的免费在线角色扮演游戏



◀本作包括了前作的所有内容，买一送一，对没有玩过前作的人来说实在是超值。

变身巨大骑士秒杀牛鬼蛇神



▲玩家变身的骑士也可以进行自定义，造出高达、初号机、钢巴斯达不是梦。

多人在线／幻想冒险

本作能玩上千小时的原因，还在于官方会不断对游戏更新，前作更新持续了近一年半。目前Level-5已宣布第一波任务将于8月初开始追加，完全免费，且会改善联机品质。

最终幻想XIII



游戏原名 Final Fantasy XIII

游戏类型 角色扮演　厂商 Square Enix

游戏人数 1人　发售日 2010年5月27日

对应玩家年龄 12岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 29

适应玩家人群
- 任何PS3玩家
- 所有的角色扮演游戏爱好者
- 凡是希望玩到更多中文游戏的人

平均游戏时间
- 标准通关时间30小时
- 白金奖杯至少要70小时
- 值得永远收藏

游戏概要

几乎《最终幻想》的每作都有中文版，但这些都是民间汉化版，真正的官方中文版直到系列诞生22年之后才横空出世。玩家欢迎它，并不仅是因为它是承袭《最终幻想》之名的最新作，而是因为它是一种象征，象征着日本厂商对中文游戏市场的态度。由于中文版游戏的最大市场在台湾，所以游戏的部分语句不太适合大陆玩家，但这无损于它的经典程度。

22年的期待，在第13次机会降临时实现！



◀游戏全剧情长度约合10小时，配合中文堪称一场视觉盛宴。

体验动作性的全新战斗系统



▲很多系列特有的专有名词均得到了官方翻译，老玩家泪流满面！

剧情派／视觉系

本作画面素质比目前其他同类游戏要远远高出一大截，而且在保持如此素质情况下实现了高速读盘，让玩家对日系厂商的技术力恢复了不少信心，也更期待未来的"V13"。

最后的反抗



游戏原名 Last Rebellion

游戏类型 角色扮演　厂商 日本一

游戏人数 1人　发售日 2010年1月28日

对应玩家年龄 12岁以上　文：胜负师

黄金眼评分 —

游戏概要

本作是"日本一"面向欧美市场开发的一款RPG，连日版都用了英文配音，但糟糕的技术力表现让画面惊现PSP水准。游戏系统与一般的日式RPG有很大不同，部位弱点的设定有些新意，但魔法与物理攻击严重失衡，硬砍才是王道。8小时便能通关的RPG无论在哪个时代都是稀有品种。清新的人设，影山大叔的主题歌，勉强算是本作仅有的两个优点。

奖杯神作

这款素质十分悲剧的RPG也有喜剧的一面，奖杯数量少、金杯多，不但8小时可轻取白金，日语和英语版本奖杯还分开计算。当然，本作只推荐给奖杯迷。

薄樱鬼 巡想录



游戏原名 薄樱鬼 巡想录

游戏类型 文字冒险　厂商 Idea Factory

游戏人数 1人　发售日 2010年6月17日

对应玩家年龄 15岁以上　文：八重樱

黄金眼评分 —

游戏概要

Idea Factory近几年来力推的女性向恋爱游戏"《薄樱鬼》系列"首度登陆PS3，游戏内容整合了前作《薄樱鬼 新撰组奇谭》和《薄樱鬼 随想录》，并启用新系统"ASS"，令角色们的表情更为丰富自然。カズキヨネ绘制的精美CG一直以来都被女性玩家所钟情，本作更是将其发扬光大，如日本和纸般的上色尽显幕末浪漫之风，令人百看不厌。

奖杯神作

《薄樱鬼 巡想录》的游戏系统简单，对照攻略最快8小时可白金，因此也成为了众多奖杯迷们必白金的作品。本作的剧情也比较精彩，如果懂日文可以细细品味。

惊险摩托

下载游戏



游戏原名 Joe Danger

游戏类型 动作冒险　厂商 Hello Games

游戏人数 1～4人　发售日 2010年6月8日

对应玩家年龄 全年龄　文：胜负师

游戏概要

全球媒体平均评价高达87分的下载神作，风格很像经典的FC《越野摩托》，同时又有着2D横卷轴动作游戏的超强手感和爽快感。几十个色彩鲜艳、设定精巧的关卡能让你痛快地爽上十几个小时，虽然其过程通常需要一次又一次尝试，但来之不易的成功能带来强烈的满足感。游戏对应网络要素，还秉承了3.0理念，可让玩家自由创造与分享。

热门下载

本作仅由4人制作而成，因为获得媒体和玩家的如潮好评，发售当天便收回了成本，制作人称本作的投资回报率超过了10倍，是PSN上又一个成功的典范。

初音未来 女歌手计划 梦想剧场

下载游戏



游戏原名 初音ミク –Project DIVA– ドリーミーシアター

游戏类型 音乐　厂商 SEGA

游戏人数 1人　发售日 2010年6月24日

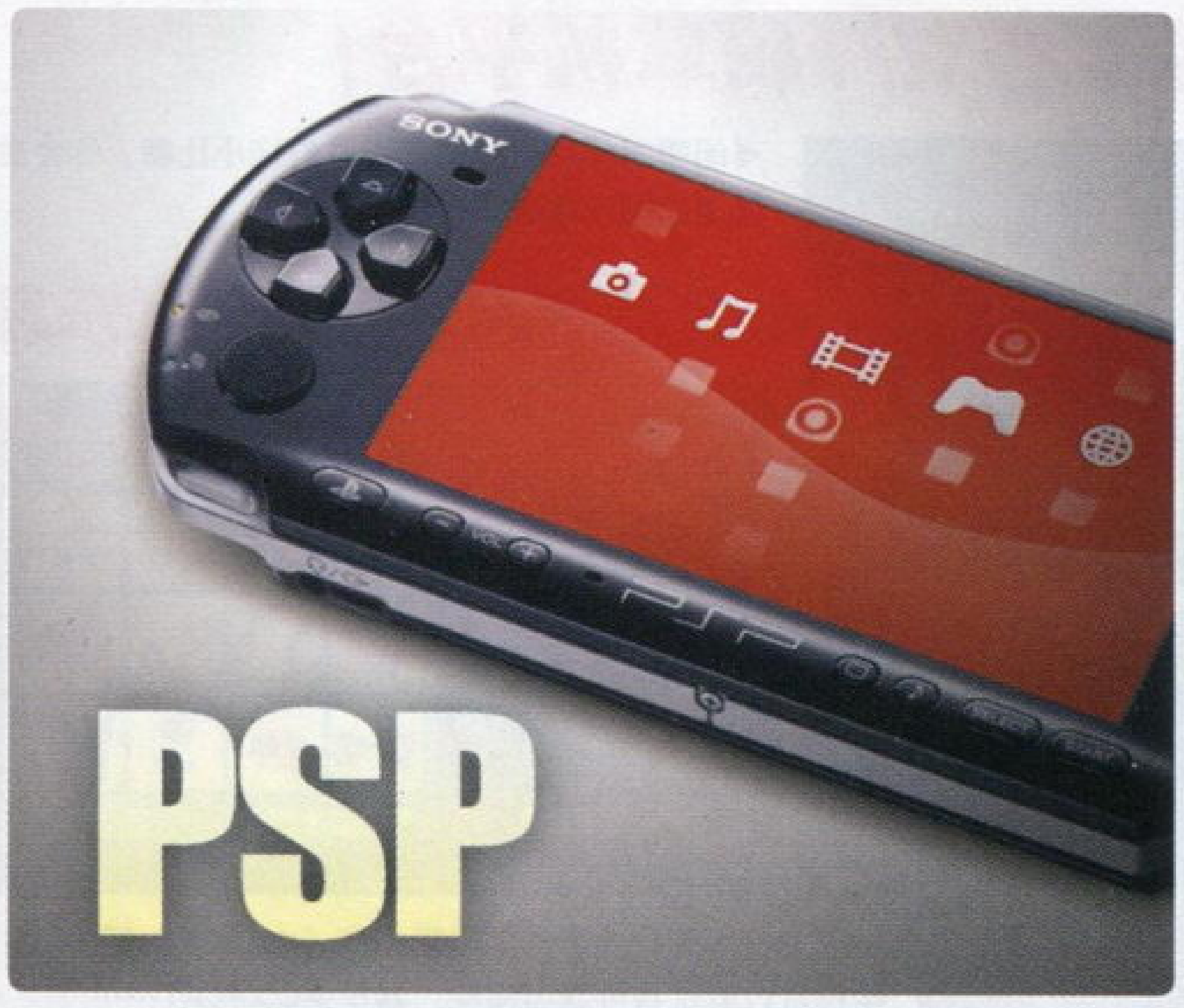
对应玩家年龄 12岁以上　文：九兵卫

游戏概要

在PSP版《初音未来 女歌手计划》续作发售前一个月，SEGA为所有初音FANS带来了最丰盛的开胃"点心"。在高清建模与画面的显示下，《初音未来 女歌手计划 梦想剧场》将PSP初代中的所有歌曲重新进行了制作，并保留玩家存档中开启的全部服装。不过，本作的启动需要认证初代的存档，玩家需将PSP连接PS3并运行联动程序才行。

热门下载

体验高清版"初音"是众多FANS的美好期望，如今SEGA终于将其实现。PS3版画面基本达到了最新推出的街机版水准，葱娘从头到脚的萌点"展露无遗"。



仅仅从数量上来说，今年上半年PSP平台推出的游戏数量在全平台中名列前茅，而且几乎每月必有一款大作推出，暑期甚至会出现小范围的井喷。热卖的PSP游戏体现出两个趋势：一是家用机人气系列向掌机平台转移，例如《王国之心 梦中诞生》、《战场的女武神2 高卢王立士官学校》以及《潜龙谍影 和平行者》等等，减少制作成本并提高开发效率已经成为业界的共识；二是越来越多的开发者认识到联机对于PSP游戏的重要性，一度被玩家笑称模仿《怪物猎人》的《噬神者》在销量上获得的巨大成功就很好地证明了这一点。

游戏标签

战棋策略 | 名作再续 | 休闲娱乐
动作闯关 | 幻想冒险

战场的女武神2 高卢王立士官学校



游戏原名	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校
游戏类型	策略角色扮演
厂商	SEGA
游戏人数	1人
发售日	2010年1月21日
对应玩家年龄	12岁以上
黄金眼评分	26

文：脆薯条

适应玩家人群
- 喜欢运筹帷幄的玩家
- 对少男少女的故事有兴趣的玩家
- 玩过前作并且看过动画的玩家

平均游戏时间
- 主线关卡S评价过关约30小时左右
- 完成各种同学任务需40小时左右
- 全关卡S评价视玩家毅力决定

游戏概要

本作是PS3版的续作，一样的水彩画风格、紧张而又考验玩家技巧的战斗系统，这都是"《战场的女武神》系列"中独有的特色。当内战再次席卷整个公国，亚邦带领的G小组在战斗中表现神勇，而女武神的传说再次降临。随着剧情的深入，玩家也会点燃心中的热情，这款精心打造的策略角色扮演游戏能够打动更多的人，而丰富的要素更是让玩家能够沉迷许久。

战场女武神的传说再临！



◀随着经验的不断积累，玩家可以使用更强力的上级兵种，在战斗发挥更大的作用。

运筹帷幄、掌控全局



▲玩家在行动中不仅仅要面对众多敌人，环境因素也是必须考虑在内的一个重点。

战棋策略

游戏中对于走位的要求非常之高，初期的难度也让很多玩家望而却步，但只要掌握了规律，游戏充满策略性的战斗还是对足了FANS们的胃口。各种"同学任务"也同样非常精彩。

潜龙谍影 和平行者



游戏原名	Metal Gear Solid: Peace Walker
游戏类型	动作
厂商	Konami
游戏人数	1～4人
发售日	2010年4月29日
对应玩家年龄	15岁以上
黄金眼评分	28

文：雷电

适应玩家人群
- 喜欢潜入游戏的玩家
- 喜欢收集各种要素的玩家
- 喜欢和朋友联机游戏的人

平均游戏时间
- 主线任务通关时间10小时左右
- 全收集完成时间超过100小时

游戏概要

本作故事发生在《MGS3》的10年之后，着重描写大首领的转变过程。继承系列一贯传统的潜入自然是重中之重，除此之外还有战斗、收集、战略、合作、对战和丰富的小游戏等，极其丰富的内容让本作成为一个庞然大物。进入游戏就会发现可玩的东西太多了，那种层层递进、越来越强的成长和收集的乐趣，让你在本作中沉迷。本作还可以通过PS3联机。

不丢原作精髓，系列合作潜入之先驱



◀精致的手绘漫画过场是本作的一大看点，过场的互动也非常有新意。

适合掌机的简短任务制流程

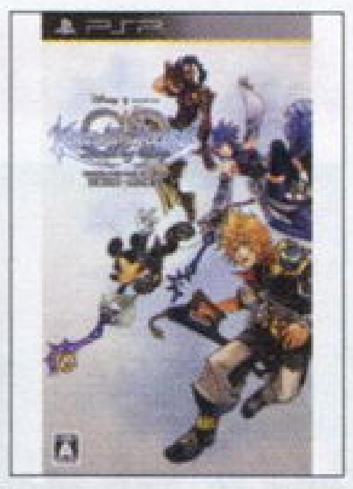


▲游戏画面对于掌机来说非常精致，Metal Gear战气势磅礴。

名作再续

游戏原本是以系列第"5"作为目标制作的，由小岛秀夫亲自领衔，大胆尝试突破系列固定套路，多厂联合之攻势和合作潜入的概念非常吸引眼球，在玩法上做了全新的改革。

王国之心 梦中诞生



游戏原名	キングダム ハーツ バース バイ スリープ
游戏类型	动作
厂商	Square Enix
游戏人数	1人
发售日	2010年1月9日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	29

文：八重樱

适应玩家人群
- 该系列的死忠玩家
- 对"野村哲也式"剧情有好感的人

平均游戏时间
- 普通难度三角色路线通关约45小时
- 挑战模式达成度视玩家基础而定

游戏概要

《王国之心 梦中诞生》讲述的是系列主人公索拉被选为键刃使用者之前的故事，从Terra、Venn和Aqua三人视角交织来看那段被封存的过去。三名角色擅长的攻击手法不尽相同，因此并不会在较长的游戏时间内让人感到厌倦。崭新的游戏系统令爽快感大幅提升，稍加适应之后，即便不太擅长动作游戏的玩家也可以乐在其中。如果没有玩过前作的话，剧情较难理解。

探求《王国之心》的起源！



◀每位角色的游戏流程时间大约在15小时左右，推荐最先使用物理攻击强力的Terra熟悉系统。

三位主角开创系列新次元！



▲秉承前作的优秀传统，本作中也同样有《最终幻想VII》的角色登场哦！

幻想冒险

《王国之心 梦中诞生》并没有走上PS2版的老路，而是开发出了一套全新的游戏系统，三人视角也是系列首创，这些改变都令"《王国之心》系列"在玩家心目中的地位再一次得到提升。

大众网球 携带版



游戏原名	みんなのテニス ポータブル
游戏类型	体育
厂商	SCE
游戏人数	1～4人
发售日	2010年2月25日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	23

文：八重樱

适应玩家人群
- 无条件尝试现实中网球对战的人
- 容易对可爱风格上瘾的玩家

平均游戏时间
- 故事模式通关约20小时
- 道具收集时间视玩家个人情况而定

游戏概要

素有“日本国民网球游戏”之称的《大众网球》在今年年初登陆了PSP。游戏支持最多4人联机对战，玩家可以选择1vs1的单打，或是2vs2的双打模式，乐趣无穷。为了照顾到第一次接触网球游戏的玩家，游戏中还增设了故事模式，由易到难一步步将玩家培养成网球达人。系列特色之一“换装系统”依旧得到保留，共有超过450件服装可供选择。

日本国民网球游戏降临掌机平台！



◀闲暇时间可以和朋友组队打场小比赛，你会发现原来快乐就是如此的简单。

和朋友们一起享受运动的乐趣



▲谁说打网球只能穿运动服呢？在《大众网球 携带版》中你可以尝试各种服装搭配，甚至是COSPLAY……

休闲娱乐

作为休闲类运动游戏中的典范，《大众网球 携带版》很好地完成了“谋杀”玩家休息时间的使命，简单的操作和众多收集要素都让人对它欲罢不能，联机对战更能起到和好友增进感情的妙用。

.hack//Link



游戏原名	.hack//Link
游戏类型	动作角色扮演
厂商	NBGI
游戏人数	1人
发售日	2010年3月4日
对应玩家年龄	12岁以上
黄金眼评分	25

文：九兵卫

适应玩家人群
- 喜欢网络游戏世界观的玩家
- 希望补完“《.hack//》系列”作品的FANS

平均游戏时间
- 主线流程通关约15小时
- 完成全部分支剧情与人物收集约30小时

游戏概要

《.hack//》以网络游戏“The World”的世界为主要舞台，是一部涵盖小说、动画、游戏以及漫画的庞大作品系列。最新作《.hack//Link》正如它的名字一样，通过原创的故事将整个系列所有作品加以联接，展现给所有FANS一部史上最完整的《.hack//》全书。不过游戏的玩法却很简单，流程清晰，即使是新手也能轻松上手。

“《.hack//》系列”所有作品在这里集结！



◀本作中的迷宫探索与战斗部分非常简单，玩起来极为爽快。

跨越时空、拯救世界！



▲系列中新老角色齐聚一堂，令每个FANS感动不已。

名作再续

从年表来说，《.hack//Link》是整个系列的完结篇，因此意义非凡。对于大部分FANS来说，本作最大的意义在于对历代作品进行补遗与回顾，游戏本身的内容倒是其次。

绝对英雄改造计划



游戏原名	绝对ヒーロー改造计画
游戏类型	角色扮演
厂商	日本一
游戏人数	1人
发售日	2010年3月11日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	—

文：九兵卫

适应玩家人群
- 喜欢恶搞路线的玩家
- 对日本一作品风格感兴趣的FANS
- 练级、收集达人

平均游戏时间
- 主线流程通关约需20小时
- 全改造项目、全分支要素收集约100小时

游戏概要

依然是日本一惯有的无厘头搞笑风格、依然是耐玩度超高的游戏系统，这就是由“《魔界战记》系列”制作小组给我们带来的这款原创新作——《绝对英雄改造计划》。游戏一改以往策略角色扮演的路线，转型为类似《不可思议迷宫》的角色扮演游戏。本作不仅各种奇怪的装备和武器充满恶趣味，剧情的发展也令玩家大跌眼镜，对主角身体改造的特色成长系统堪称一绝。

绝对无敌的英雄是这样炼成的！



◀可怜的主角在游戏中被迫数次挑战“最终BOSS”。

改造主角的身体打造最强战士



▲本作的关卡设计类似《魔界战记》，但更强调移动与陷阱。

幻想冒险

《绝对英雄改造计划》到处充满颠覆传统的游戏设定，角色之间的对话更是叫人捧腹，即便撇开恶搞的剧情，本作极具特色的道具与能力成长系统也非常值得一试，耐玩度非常高。

炽焰联盟



游戏原名	Blaze Union
游戏类型	策略角色扮演
厂商	Atlus
游戏人数	1人
发售日	2010年5月27日
对应玩家年龄	全年龄
黄金眼评分	24

文：S.K.

适应玩家人群
- 有收集癖的玩家
- 《公主联盟》的粉丝
- 追求人设和声优的玩家

平均游戏时间
- 炎帝正篇通关约10小时
- 全路线通关约3周目（25小时以上）
- 全道具收集约8周目

游戏概要

本作是由Sting公司开发的《公主同盟》的前传，讲述的是“炎帝加尔卡萨”如何推翻旧帝国统治，最终成为新帝国皇帝的故事。本作依旧使用了非常独特的联盟系统，以及卡片回合制的战斗形式，通过联盟达到最大限度的作战才是战略的根本。本作取消了白刃战的分割线，并增加了多种战术卡片，使游戏的战略性得到提升，喜欢SLG的朋友千万不要错过。

注重联盟系统的战略游戏新纪元



◀多重联合系统为游戏的战斗增加不少亮点，也提高了游戏的整体战略性。

炎帝觉醒，扫平一切



▲为了复仇，压抑许久的炎帝终于觉醒，这将带来什么呢？

战棋策略

联合系统的优势在于可以弥补一回合只有一人出战的不足，同时对游戏站位提出了更高的要求，在这样的设定面前，我方的薄弱单位将会陷入苦战，相当考验全局意识，可谓战略游戏的经典。

死或生 天堂

游戏原名	DEAD OR ALIVE PARADISE
游戏类型	体育
厂商	Koei Tecmo
游戏人数	1人
发售日	2010年4月2日
对应玩家年龄	17岁以上

黄金眼评分 17

文：脆薯条



适应玩家人群

- 对360版有怨念的PSP玩家
- 有浓厚收集兴趣的玩家
- 喜欢美少女游戏的玩家

平均游戏时间

- 单个人物通关需要5小时
- 全泳装+道具收集需要100小时以上
- 全角色泳装收集非常耗时

游戏概要

本作是 360 版《死或生 极限沙滩排球》的移植作，沿用了“《死或生》系列”的题材，将其中的性感美女集中到南方小岛上，在有限的时间中与她们一起享受悠闲的热带假期生活。游戏中的收集要素非常多，每个角色多达 100 多件的泳装令人眼花缭乱。小游戏依旧保留了极具特色的沙滩排球，同时能将记忆棒中的 MP3 设置为游戏的 BGM 也是一大亮点所在。

热带小岛中感受波涛汹涌！



◀琳琅满目的收集品，有收集癖好的玩家可得花上大把时间了。

令人眼花缭乱的泳装秀



▲体验南方小岛的热带假期时也不忘记与美女们玩耍一番。

休闲娱乐

画面和内容阉割严重，但是该有的还是有了，新人物RIO的加入算是另一种补偿。本作收集要素实在太多，但是收集的过程却很单调，想要完美相当耗费时间，是对FANS的大考验。

我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密

游戏原名	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!
游戏类型	冒险
厂商	SCE
游戏人数	1人
发售日	2010年6月24日
对应玩家年龄	全年龄

黄金眼评分 24

文：八重樱



适应玩家人群

- 迷恋童年暑假时自由时光的成年人
- 追求自然的单纯人士

平均游戏时间

- 平均游戏时间约10小时
- 收集全要素时间约30小时

游戏概要

本作是 2002 年所发售的 PS2 游戏《我的暑假 2 海的冒险篇》的移植版本，故事以昭和 50 年的伊豆为舞台，玩家所将在这片美丽的土地上度过甜美难忘的暑假生活。游戏的特色在于对清淡自然的日常生活的还原，玩家不会遇到惊心动魄的剧情，看似平淡的故事蕴含着最真切的感动，让人不由得怀念起童年的时光。

马上开始过一个重返童年的愉快暑假吧！



◀每天起床后就扛着捕虫网去捉虫吧，捉回来的虫子还可以制成标本丰富自己的收藏。

享受小游戏，让心灵放松



▲用画笔记录下每天的生活，游戏处处体现着童趣。即便是过完暑假再打开日记看一看，也会有别样的感动吧。

休闲娱乐

“《我的暑假》系列”一向是口碑不俗，这款PSP版也不例外。玩惯了打打杀杀的游戏，难免会觉得身心疲倦，此时用《我的暑假 携带版2》来放松一下是个不错的选择。

噬神者

游戏原名	God Eater
游戏类型	动作
厂商	NBGI
游戏人数	1～4人
发售日	2010年2月4日
对应玩家年龄	15岁以上

黄金眼评分 24

文：S.K.



适应玩家人群

- 喜欢多人合作游戏的玩家
- 喜欢《怪物猎人》游戏方式的玩家

平均游戏时间

- 通关六星难度约10小时
- 通关十星难度约15小时
- 全武器、防具收集依玩家的有爱度而定

游戏概要

《噬神者》是 NBGI 在 PSP 上推出的一款强调多人联机合作的动作冒险类游戏。作为一款原创作品，游戏以流畅爽快的手感，良好的画面表现，出色的剧情以及极高的难度而大获好评。独特的“神机连结解放”、“连结救援”等系统使多人合作的战术更加丰富。即使单人模式下也可以跟 NPC 一起组队完成任务，让没有条件联机的玩家也能轻松完成高难度任务。

全新的团队连携型高速狩猎！



◀利用了掌机的便携性随时随地多人合作游戏是本作最大卖点。

燃起狩魂，吞噬众神



▲大量BOSS同场混战对玩家的操作水平是非常严峻的考验。

动作闯关

多BOSS混战使游戏的乐趣不仅仅在于如何解决单一的BOSS，还要把不同的敌人搭配、场地类型等因素考虑进去，从中研究出合理的战略完成任务是本作最大的乐趣所在。

高达 突击幸存者

游戏原名	Gundam Assault Survive
游戏类型	动作
厂商	NBGI
游戏人数	1～4人
发售日	2010年3月18日
对应玩家年龄	全年龄

黄金眼评分 24

文：S.K.



适应玩家人群

- 对高达、机器人系列情有独钟的人
- 喜欢与朋友联机游戏的玩家

平均游戏时间

- 全剧情达成约30小时
- 完美通关需要100小时以上

游戏概要

本作收录《高达 SEED》、《高达 00》在内的 15 部作品，总计有超过 300 台以上的机体与 100 名以上的角色登场。玩家们可以从这些参战机体当中选出三台 MS 机体来组成自己的小队挑战关卡，也可以通过与朋友联机来互相协助闯关或者进行对战。再加上之前“《高达战斗》系列”中所独有的“速度感”与“MS 替换”等要素，玩家们能感受更刺激的临场感与战斗快感！

机动战士再次展开激烈战斗！



◀《高达 突击幸存者》中可以选择自己喜爱的三台机体组成小队。

新机体与新角色丰富多彩



▲本作的战斗画面中的各种效果。

动作闯关

本作中的最大特点是能跟朋友合作一起来攻略任务。在关卡中有着各式各样的陷阱机关，必须要玩家与伙伴共同协力才能通过。即使是单人进行游戏也能够体会到游戏的乐趣。

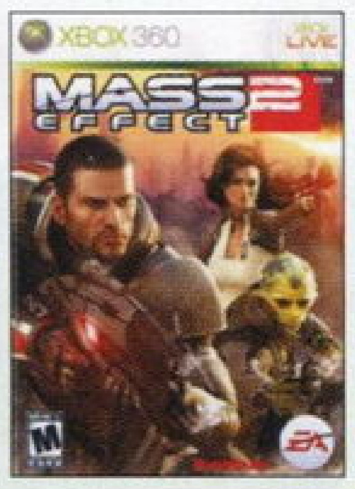


为今年的X360平台打响头炮的是美式科幻RPG巨制——《质量效应》的最新续作，这是FANS绝对不可错过的大作，而发售前便被寄予厚望的《分裂细胞断罪》素质同样不负众望，山姆大叔的传奇之旅从此有了全新的定义。那些喜欢恐怖题材的玩家，《心灵杀手》的发售无异于2010年最大的惊喜，游戏不管是剧本还是画面表现比起前辈“《寂静岭》系列”都有过之而无不及。X360平台在上半年的另外一个重要趋势是——中文游戏越来越多，更多的佳作选择将中文字幕收录在游戏内，这也是国内众多X360玩家的福音。

游戏标签

名作再续 | 枪战射击 | 动作闯关 | 热门下载 | 成就神作 | 剧情派

质量效应2



游戏原名 Mass Effect 2
游戏类型 动作角色扮演 厂商 EA
游戏人数 1人 发售日 2010年1月26日
对应玩家年龄 17岁以上 文：雷电

黄金眼评分 28

适应玩家人群
- 喜欢带探索要素的打枪游戏的人
- 希望感受自由星际探险的人
- 喜欢《星球大战》的人

平均游戏时间
- 主线任务通关时间30小时左右
- 全收集完成时间超过35至80小时

游戏概要

本作结合了当下最流行的动作射击类型和欧美玩家大爱的宇宙科幻题材。剧情只是在前作基础上进一步展开，主角发现了谜团之后的更大阴谋，幕后黑手刚刚展露头脚，但是已经非常精彩。战斗方式仍是第三人称动作射击，手感在前作基础上大幅强化，战术性更强。探索要素依旧丰富至极，大量的DLC下载扩充可延续性。本作还有民间汉化版，非常值得一玩！

渐入佳境的科幻史诗让人欲罢不能



◀枪械和超能力配合对敌，截然不同的技能树让玩家有把每个职业都玩一遍的冲动。

平衡的系统耐玩度极高

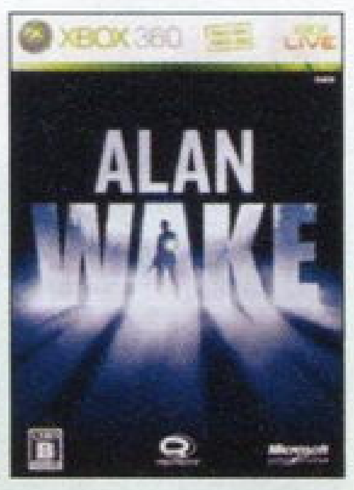
名作再续

美式RPG名厂BioWare为家用机专门开发的新时代RPG，作为三部曲的中间作品，剧情紧接第一作，前作存活的角色大多再次出场，渐入高潮的感觉让老玩家心潮澎湃。



▲剧情场面宏大，DLC也和正片环环相扣，拓宽游戏的理念，带入更多有趣的要素。

心灵杀手



游戏原名 Alan Wake
游戏类型 动作冒险 厂商 Microsoft
游戏人数 1人 发售日 2010年5月18日
对应玩家年龄 13岁以上 文：S.K.

黄金眼评分 26

适应玩家人群
- 非常注重剧情的玩家
- 喜欢体验压抑恐怖气氛的玩家

平均游戏时间
- 完成困难模式一周目约12小时
- 收集所有原稿需20小时以上
- 全成就需23小时以上

游戏概要

本作是微软公司出的一款恐怖游戏，主要讲述恐怖小说家艾伦韦克写的最新小说《启程》的内容变成现实后所发生的事情。游戏结合了电影般的表现手法，由悬疑和黑暗衬托出恐怖的氛围，使游戏随时都带给玩家一种紧张感。游戏流程中可以通过收音机和电视来帮助理解游戏剧情。此外，本作中敌人的智商较高，冲着剧情来的玩家不妨从最低难度开始体验。

只有未知才能让人心生恐惧



◀游戏大部分时间都是在黑暗中度过，不断出现的敌人在无形中也给玩家增加了不少紧张感。

光明可以战胜一切黑暗

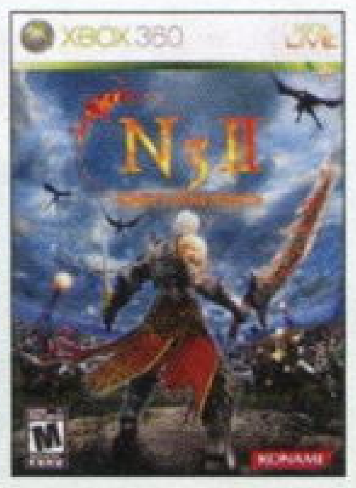
剧情派

本作在剧情方面算是比较成功的，加上游戏场景阴森恐怖的氛围以及对人物心理活动的刻画，很容易使玩家融入其中。而且最近正好出了DLC，有机会的玩家千万不要错过这款大作。



▲性格各异的小镇居民也让本作的剧情增色不少，在游戏过程中经常会遇到一些有趣的台词。

九十九夜II



游戏原名 Ninety-Nine Nights II
游戏类型 动作 厂商 Konami
游戏人数 1～2人 发售日 2010年6月29日
对应玩家年龄 17岁以上 文：纱迦

黄金眼评分 18

适应玩家人群
- 喜欢韩式人设的玩家
- 从来没玩过在线无双式游戏的人
- 对爽快度要求极高的人

平均游戏时间
- 单角色通关约6小时
- 全成就时间超过50小时
- 在线部分新鲜感可维持4小时以上

游戏概要

宣传口号是五人对百万。游戏确实做出了百万大军压上的感觉，加上主角们的招式都很暴力，打起来爽快感MAX。五名角色的性能各异，还可以装备各式各样的特技。特技收集也是游戏的乐趣所在，很多特技都拥有相当逆天的实力，堪称一招鲜、吃遍天。游戏并非一味的打打杀杀，每关都有隐藏要素需要寻找，还包含解谜要素。各角色的最强武器必须在在线模式中取得。

五战士·五种族 VS. 百万大军·夜之王



◀本作如果在日版机上运行，将会自动屏蔽掉暴力出血表现，请玩家注意。

多人联机才是新的方向！

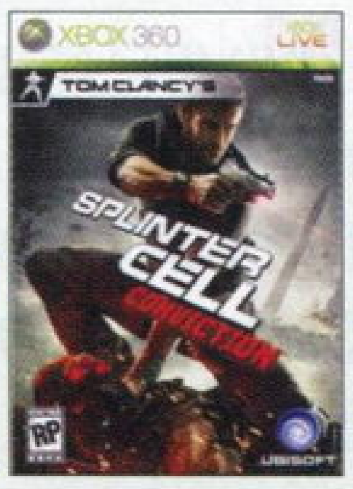
动作闯关

游戏的故事是5名角色齐头并进的，因此所有人打到最后才能得知故事全貌。游戏的最高难度非常具有挑战性，玩家光有逆天的技能还不行，必须有相应的技术才可能顺利过关。



▲在线模式拥有专门的关卡，叫上你的好友一起进行疯狂的杀戮比赛吧！

分裂细胞 断罪



游戏原名 Splinter Cell：Conviction

游戏类型 动作　厂商 Ubisoft

游戏人数 1～2人　发售日 2010年4月13日

对应玩家年龄 17岁以上　文：奈落

黄金眼评分 26

适应玩家人群
- 潜入类游戏爱好者。
- 特工、谍报类动作电影爱好者。
- 对山姆大叔有爱之人。

平均游戏时间
- 故事模式7小时，“魂斗罗”打法5～6小时
- 全成就25小时以上

游戏概要

《分裂细胞》的最新作终于将特工体验的“核心”抓住了。耳畔敌人惊恐的咒骂、山姆自己的精彩独白、攀爬纵跃的酣畅淋漓、出手夺命时的无情迅捷，把特工的心理带入感推向了新境界。除潜入模式，游戏还鼓励枪战，一路冲杀到底也是一种游戏乐趣。本作的联机游戏模式非常丰富，联机的剧情模式将单人模式的剧情补完，并且提供了与潜友之间的默契攻关的合作体验。

快餐式体验超级特工的动魄生活



◀拷问技能是游戏的一大看点，让人想起《24》小时的很多很多……

鬼神闪现吧，电视机前的特工

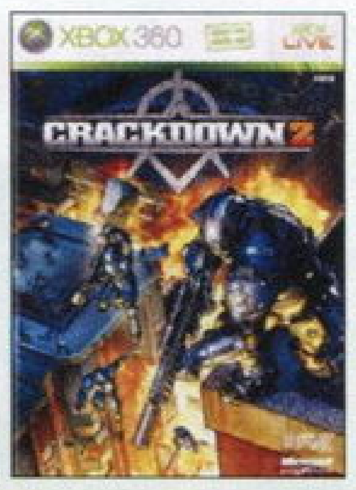


▲突然出现后用近身格斗必杀瞬间毙敌的快感满点。

枪战射击

本作走了主流路线，照顾了各种类型的玩家，喜欢体味潜入的人和喜欢枪战的人都能尽兴而归。合作模式在同类游戏里也算得上非常有趣，请不要错过与朋友合作或者对战的乐趣！

除暴战警2



游戏原名 Crackdown 2

游戏类型 动作射击　厂商 Microsoft

游戏人数 1～4人　发售日 2010年07月6日

对应玩家年龄 17岁以上　文：脆薯条

黄金眼评分 21

适应玩家人群
- 不想被游戏规则束缚的玩家
- 对收集要素有超强执念的玩家

平均游戏时间
- 一周目仅追求通关需要10小时以上
- 全成就时间需要70小时以上

游戏概要

身处一个充满罪恶的空间，充斥着暴力犯罪且异形横行的太平洋城还有谁能来拯救？答案就是除暴战警！当玩家刚刚进入太平洋城的那一刻恐怕很难发现其中的乐趣，随着游戏逐渐深入后就会慢慢被这座城市的点点滴滴所吸引，隐藏在各处的收集要素和丰富多彩的游戏内容都会让玩家投入其中不能自拔，操作你自己的战警扫荡太平洋城，伸张属于你自己的正义。

和战友一起殊死决战太平洋城之巅！



◀驾驶着警车闯荡于罪恶的都市之中，当然你得随时提防以免被人偷袭。

收集要素远胜于战斗本身！



▲战警们不仅在大白天要打击犯罪集团，在夜晚的时候还得对付危害大众的异形生物。

枪战射击

典型的慢热游戏，需要玩家不断投入其中才能发现乐趣所在，后期丰富的迷你游戏和数不清的收集要素足够让每一个玩家疯狂，通关才只是一个开始而已，收集之路任重而道远。

混沌思绪 热恋亲亲



游戏原名 CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu！

游戏类型 文字冒险　厂商 5pb.

游戏人数 1人　发售日 2010年3月25日

对应玩家年龄 15岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 —

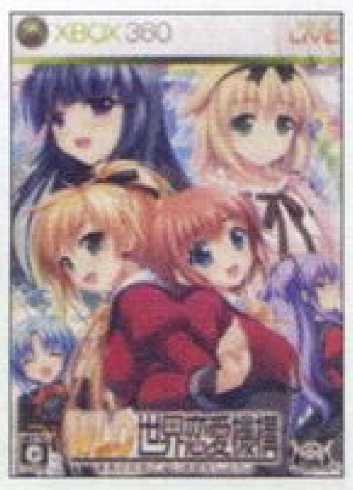
游戏概要

本作是《混沌思绪》的 FAN DISC。《混沌思绪》是 5pb. 精心打造的妄想科学冒险游戏，剧情光怪陆离，并含有不少暴力成份。本作采用不同于原作的欢乐向剧情设定，玩家在游戏中依然是扮演超夸大妄想能力者西条拓巳，不过这次不再有暴力凶杀，只需静心享受与美少女们的火热恋情即可，令人脸红心跳的场面层出不穷。本作还增加了一名全新的女主角エリン。

成就神作

前作虽然也是文字冒险游戏，但是由于系统复杂，最快也得十个小时才能全成就。不过本作的难度就陡然下降了一大截，不到3个小时就能全成就，向成就犯强烈推荐。

W.L.O.世界恋爱机构



游戏原名 W.L.O.世界恋爱机构

游戏类型 文字冒险　厂商 5pb.

游戏人数 1人　发售日 2010年6月3日

对应玩家年龄 15岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 —

游戏概要

为了拯救面临少子化危机的事故，拥有多子遗传因子的主人公黑田佑树被世界恋爱机构盯上，他被要求必须火速开始恋爱、拯救世界——故事就这样荒谬地开始了。本作是原 PC 上的同名 18 禁游戏的移植作，在去掉了不健康内容的同时，还增加了 PC 版没有的新剧情和背景插画，并有原创的开场动画。借助 5pb. 专门研发的 X360 用 ADV 引擎，游戏的表现力远远超过了 PC 版。

成就神作

文字冒险游戏全成就的难度都不高，本作也不例外。不过本作的剧情长度有些出人意料，就算你一路快进，也要7个小时才能全成就，慢慢品味的话需要50小时。

玩具兵团

下载游戏

游戏原名 Toy Soldiers

游戏类型 即时战略　厂商 Microsoft

游戏人数 1～2人　发售日 2010年3月3日

对应玩家年龄 全年龄　文：纱迦



游戏概要

作为一款塔防游戏，游戏具有三大特色：一是所有作战单位均以玩具形式出现，令人爱不释手；二是游戏少见地以第一次世界大战为背景，每关都是历史上的著名战役，并配有历史知识介绍；三是游戏除了标准的塔防玩法之外，更加入了手动控制作战单位的玩法，是同类游戏中少有的设定。游戏共有 24 大关，分为同盟国和协约国两方进行，不但单机内容充足，还支持联网对战。

热门下载

战役、战役+、生存这三大模式保证游戏有足够的耐玩度，而且每关都有独特的军用品任务。多人对战模式在单机和联机下均可进行，共有5张地图可供选择。

史努比 飞行王牌

下载游戏

游戏原名 Snoopy Flying Ace

游戏类型 射击　厂商 Smart Bomb Interactive

游戏人数 1～16人　发售日 2010年6月2日

对应玩家年龄 全年龄　文：纱迦



游戏概要

喜欢史努比及其家族成员的人绝对不要错过这款游戏！虽然是一款动漫改编作品，但是游戏的素质超乎想象。共有 16 架飞机、15 种武器可供选择，其中包括红爵士福克三翼机这样的经典机种。游戏还允许玩家的虚拟人偶和史努比家族成员一起并肩作战，丰富的自定义项目让玩家乐此不疲。游戏的操作方式简单，但要想练出过硬的空战技术可不是一件容易事情。

热门下载

本作获得全球媒体高分评价的原因在于游戏共有9种不同的线上游戏方式，线上最多支持16人混战。赶快叫上你的好友，以各自的虚拟人偶来一场近距离的空中缠斗吧！



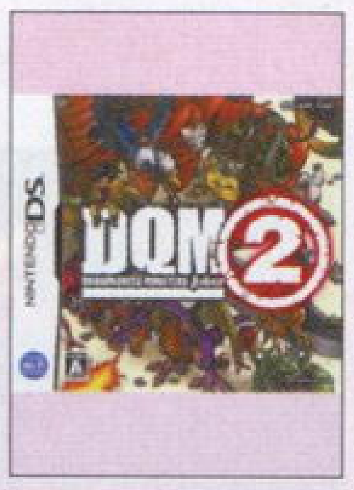
转眼NDS正式发售已经迈入了第六个年头，不知不觉已成为现世代游戏主机中服役时间最长的老大哥。由于用户基数大，所以NDS平台的游戏面向的玩家人群也最为广泛。上半年销量最高的两款NDS原创新作分别是《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》以及《闪电十一人 3》，传统角色扮演游戏在掌机平台依然占据不可忽视的地位。引发强烈社会话题的“国民女友”游戏——《Love Plus》最新续作在6月份发售，该作既打破了少数人对于NDS游戏偏低龄向的思维定势，同时也向开发者暗示——NDS机能与特性的挖掘空间仍然很大。

游戏标签

名作再续 | 幻想冒险 | 休闲娱乐

战棋策略

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2



游戏原名 ドラゴンクエスト モンスターズ Joker 2

游戏类型 角色扮演　厂商 Square Enix

游戏人数 1人　发售日 2010年4月28日

对应玩家年龄 全年龄

文：九兵卫

黄金眼评分 25

适应玩家人群

- 痴迷于收集与育成要素的玩家
- 从GB版开始便支持该系列的FANS
- 喜欢探索怪物进化链的人

平均游戏时间

- 主线流程通关约30小时
- 配合出最强怪物120小时
- 完成全怪物图鉴收集200小时以上

游戏概要

《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》是日本国民级RPG《勇者斗恶龙》外传系列的最新作。和前作一样，游戏由堀井雄二、鸟山明等著名制作人组成的黄金团队开发，在保留系列中经典的音乐与怪物的同时，游戏加入了大量全新要素。最大的亮点——巨大怪的设定令人叫绝，培育和捕捉强力怪物的过程变得更有成就感与策略性，通关后丰富的隐藏要素也极为过瘾。

驾驭巨大怪物共同踏上冒险之路





▲NDS前作中的主角——神兽也会在本作中全部登场，玩家可以通关后完成特定事件将它们收服为同伴。

◀除了物种的选择，配合新的怪物时技能与特性也很重要，其复杂程度不亚于前者。

名作再续

《怪兽篇》卖点在于捕捉与培育怪物的乐趣，本作在此给了玩家很高的自由度，带着体型堪比BOSS的怪物共同征战，爽快感不言而喻。

闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破



游戏原名 イナズマイレブン 世界への挑战 スパーク/ボンバー

游戏类型 角色扮演　厂商 Level-5

游戏人数 1～4人　发售日 2010年07月01日

对应玩家年龄 全年龄

文：S.K.

黄金眼评分 23

适应玩家人群

- 喜欢乱斗类体育游戏的玩家
- 对新形态角色扮演游戏有爱的玩家

平均游戏时间

- 故事模式通关约10小时
- 完成全部宝箱战约20小时
- 开启全部人脉约60小时

游戏概要

时隔一年，超次元足球游戏《闪电十一人》再次和大家见面。本作使用了4GB的大容量，游戏的过场动画、角色必杀技和登场球员数量相比之前的作品有着质的飞跃。系统方面则在前作的基础上新增“必杀阵型”和“连锁射门”两个要素，使游戏的平衡性和对战的意外性都有所提高。另外本作支持WI-FI网络，玩家可以通过无线网络上网，随时和各地的朋友通信对战。

超次元足球角色扮演游戏第三作！





▲新系统“必杀阵型”，需要玩家对场上球员的能力有大致了解才能发挥出应有的威力。

◀本作通关后的隐藏要素极为丰富，想要全部完成最少要投入50个小时。

幻想冒险

游戏的最大亮点就是各种华丽的必杀技，游戏一共有2000多名球员和300多种必杀技，收集不同能力的球员也是本作的一大乐趣。a

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄



游戏原名 ファイアーエムブレム 新・纹章の迷 光と影の英雄

游戏类型 策略角色扮演　厂商 Nintendo

游戏人数 1人　发售日 2010年7月15日

对应玩家年龄 全年龄

文：奈落

黄金眼评分 26

适应玩家人群

- 喜欢策略角色扮演的传统玩家
- 因为难度一直望而却步的玩家
- 剑与魔法世界痴迷者

平均游戏时间

- 故事模式13小时
- 全难度完美挑战50～60小时

游戏概要

1994年在SFC上登场的系列第三作再次于NDS平台进化登场。完全重新制作的游戏，大量原创追加要素，耐玩度依旧满点。本作区别于系列以往作品最显著的地方是原创角色和简易模式。原创角色即是设计一个玩家的分身，作为马尔斯王子的护卫骑士登场。而简易模式则是为了吸引新玩家破天荒的设定，在这个模式中，即使在战场上倒下的同伴在下一章也能复活。

戎马生涯，运筹帷幄于掌机的战士们啊





▲想见到强大的暗黑龙梅迪乌斯，就需要开启真结局。真结局需要五个晶球和12枚星之碎片，玩家千万不要错过。

◀系列隐藏于阴影中的定律——外形与实力成正比，打到最后就只剩俊男美女是常有的事儿。

名作再续

名作二度复活，本作提供了很多难度选择，再加上简易模式的存在，不必担心同伴永远离去，对不擅长战棋游戏的初心者来说比较贴心。

世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者



游戏原名 世界树の迷宫Ⅲ：星海の来访者

游戏类型 角色扮演　厂商 Atlus

游戏人数 1～5人　发售日 2010年4月1日

对应玩家年龄 全年龄　文：S.K.

黄金眼评分 24

适应玩家人群
- 喜欢高自由度游戏的玩家
- 喜欢玩休闲游戏的玩家

平均游戏时间
- 完成主要迷宫约13小时
- 探索全部迷宫约20小时

游戏概要

本作与ATLUS的代表作《真・女神转生》系列有着相似的迷宫探索系统和战斗系统，但是它没有密集紧凑的剧情，而是以更宽广自由的迷宫冒险、自由设定职业组队冒险等作为卖点。游戏中可以选择的职业有10种，每种职业都有他的专属技能，这些技能在迷宫探索过程中都能起到各种不同的作用，玩家可以根据不同喜好来组合成一个属于自己的队伍。

将前两作进行巩固强化后的最新作。





▲游戏中的每个角色都有丰富的技能，在战斗中要活用这些技能才能顺利干掉各种强大的敌人。

◀本作的迷宫面积非常大，加上其中包含不少解谜要素，想要通过这些迷宫，需要玩家花费很大的功夫。

幻想冒险

本作精髓在于战斗，由不同职业组成的团队所采取的战术各不相同，而且本作支持联机合作，与伙伴们共同探险，可以使乐趣倍增。

超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王



游戏原名 スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 THE LORD OF ELEMENTAL

游戏类型 战略角色扮演　厂商 Banpresto

游戏人数 1人　发售日 2010年5月27日

对应玩家年龄 12岁以上　文：S.K.

黄金眼评分 24

适应玩家人群
- 对机器人情有独钟的玩家
- 喜欢热血游戏的玩家

平均游戏时间
- 通关游戏约12小时
- 通过全部关卡约30小时

游戏概要

本作是在SFC上发售的《超级机器人大战外传－魔装机神》的复刻作品，它将原作中的特色都很好地保留了下来，并将原来的画面经过强化后登陆NDS平台。本作是首款只以眼镜厂的原创角色、原创机体构成的“机战”。它有着与正统机战作品所没有的属性对抗、精灵加护、“气值”系统以及方向伤害补正等系统，在游戏剧情上也有着许多复杂的分支。

魔装机神为机战系列再添辉煌





▲“《机战》系列”最大的卖点就是超热血的战斗画面，本作自然也不例外，热血的必杀技画面很容易让玩家融入游戏。

◀游戏有很多精彩剧情，如果想全部欣赏的话，玩家必须完成所有分支路线。

战棋策略

本作的亮点在于系统。正是因为有了特殊的系统，在战术方面所需要考虑的因素远远超过了其他的战棋游戏，使它的耐玩度得以提升。

口袋妖怪守护者 光之轨迹



游戏原名 ポケモンレンジャー 光の轨迹

游戏类型 角色扮演　厂商 Nintendo

游戏人数 1～4人　发售日 2010年3月6日

对应玩家年龄 全年龄　文：S.K.

黄金眼评分 24

适应玩家人群
- 口袋妖怪系列的忠实粉丝
- 喜欢与朋友们共同游戏的玩家
- 不担心触摸屏使用问题的玩家

平均游戏时间
- 完成主线流程约15小时
- 收集精灵依玩家有爱度而定

游戏概要

本作是《口袋妖怪：守护者》系列的第三部作品，这次玩家要扮演口袋妖怪守护者从守护者联盟那里接受指令，来到一个有着多个遗迹的岛屿展开冒险。本作新增了“守护者的轨迹”这个功能，只要描绘了正确的轨迹，就能召唤出传说中的口袋妖怪来协助冒险。本作支持WI-FI联动进行游戏，玩家可以最多4人进行合作任务，完成任务也会对主线剧情有影响。

在这个梦幻般的世界里划下光的轨迹





▲游戏的最大特点就是在下屏中划出特定的“捕捉阵型”捕获口袋妖怪，利用特殊的符号还能召唤出强力的口袋妖怪。

◀在游戏中玩家可以把捕获的口袋妖怪带在身边，一同在世界各地冒险。

幻想冒险

口袋妖怪系列向来都是任天堂的“骗钱”作品，不过由于游戏中的人物和口袋妖怪都有着可爱的造型，吸引了无数玩家。本作亦是如此。

Love Plus+



游戏原名 Love Plus+

游戏类型 模拟育成　厂商 Konami

游戏人数 1人　发售日 2010年6月24日

对应玩家年龄 15岁以上　文：九兵卫

黄金眼评分 25

适应玩家人群
- 缺乏恋爱经验的玩家
- 对虚拟女友体验感兴趣的人
- 恋爱类游戏铁杆FANS

平均游戏时间
- 完成朋友模式约需4小时
- 恋人模式游戏时间无限

游戏概要

去年发售的《Love Plus》开创了恋爱游戏的新时代，而今年夏天推出的续作《Love Plus+》则是在前者的基础上进一步锦上添花。更为细致的交流与互动，更为庞大的事件与语音，让玩家可以365天陪伴在“女友”的身边。游戏中最吸引人的热海旅行事件与真实时间、真实景点联动，两天一夜的行程令玩家充分体验与恋人共度浪漫之旅的甜蜜。

与恋人共度人生最甜蜜浪漫的夏天





▲游戏中的“Love Plus”模式新增了众多有趣的迷你游戏，这个“弹珠对战”的游戏还有其他Konami角色客串。

◀热海旅行中时刻都会发生各种令人心跳的特殊事件，玩家必须陪在“女友”的身边。

休闲娱乐

《Love Plus+》中实时的“恋人模式”魅力在于，不管是在工作、学习或是休息，虚拟的“女友”都可以随时与玩家展开交流与互动。

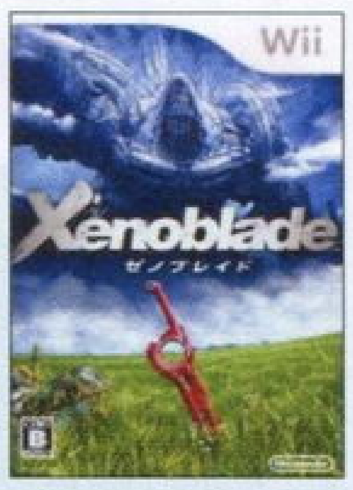


乍看之下Wii平台在今年上半年发售的游戏数量并不是特别多，但在这些作品中却不乏大有来头的重磅炸弹：任天堂亲自操刀、宫本茂领衔打造的《超级马里奥银河2》首当其冲，精妙绝伦的关卡设计以及动作要素将平台动作游戏的定义提升到了全新的高度；《异度》小组原班人马再度出击并联合众多知名音乐制作人创作的《异度之刃》，给这个经典系列带来了新生；"《超执刀》系列"最新作《HOSPITAL.6人的医师》美版先行、日版紧随其后，同样是FANS不容错过的大菜；最近登场《Wii聚会》，则是与家人同乐、共度暑假的最佳选择！

游戏标签

热门下载 | 幻想冒险 | 动作闯关 | 休闲娱乐
剧情派 | 名作再续

异度之刃



游戏原名	Xenoblade		
游戏类型	角色扮演	厂商	Nintendo
游戏人数	1人	发售日	2010年6月10日
对应玩家年龄	12岁以上		文：S.K.

黄金眼评分 **26**

适应玩家人群
- 喜欢传统日式RPG的人
- 剧情派玩家
- 光田康典和下村阳子的粉丝

平均游戏时间
- 故事模式通关约50小时
- 开启角色隐藏技能、全天赋练满约70小时
- 完成全任务约130小时

游戏概要

说起"《异度传说》系列"，相信大部分PS2时代走过来的老玩家都有印象。而本作作为新生的"《异度》系列"，在各方面的设定都非常新颖——游戏的战斗方式采用了《白骑士物语》的实时战斗，在战斗中玩家不仅要根据敌人的情况改变战术，还要时刻注意周围的情况。而游戏的隐藏要素也非常丰富，上百个任务足以保证游戏的可玩性，相信很少单机RPG能让玩家体验到如此丰富的冒险。

重获新生的"《异度》系列"降临！



◀本作敌人体型都十分巨大，和它们作战时不仅要考虑技能搭配，还要灵活走位才能保证胜利。

巨神与机神的抗争物语

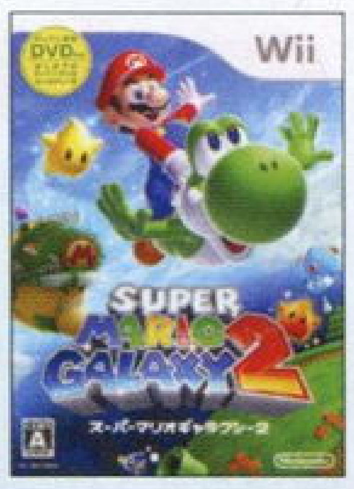
幻想冒险

游戏的一大特点便是采用了真实时间带设定，日夜交替中，所出现的NPC和敌人也各有不同，而玩家的行为也会影响NPC之间的关系。



▲游戏的"纸娃娃"系统，当玩家替换装备时，角色的外观也会相应改变。

超级马里奥银河2



游戏原名	Super Mario Galaxy 2		
游戏类型	平台动作	厂商	Nintendo
游戏人数	1～2人	发售日	2010年5月23日
对应玩家年龄	全年龄		文：奈落

黄金眼评分 **30**

适应玩家人群
- 热爱电子游戏的所有人。
- 有条件与家人同乐的玩家。
- 对平台动作游戏有深深执着的玩家

平均游戏时间
- 半星一周目通关10小时左右
- 242颗星星完美收集25个小时以上

游戏概要

这次马里奥的第二季银河之旅把平台动作类游戏的水准再一次推上了高峰。相对一代一定程度上弱化了箱庭内的探索，借鉴《新超级玛丽奥兄弟》系列广受好评的线性关卡，大大提高了游戏的乐趣和易上手度。2P依然可以协助游戏，不仅达到同乐的效果还能一定程度上弱化游戏的难度，这款游戏为如今渐渐找不到游戏本质乐趣的玩家们带回了最初的感动和欢笑！

平台动作游戏的完美终极体验！



◀有梦想的男人不论身后有什么、前方多危险，都会勇敢地起跳！

和马里奥畅游童话世界

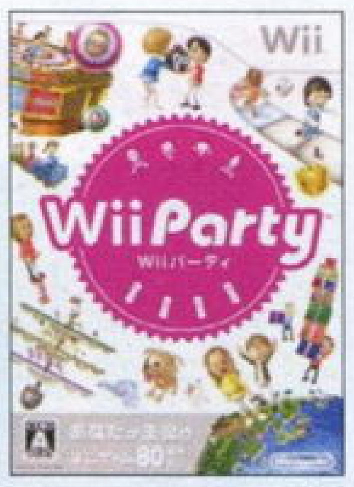
动作闯关／名作再续

这款游戏包含了平台动作游戏的几乎所有要素，几大类的关卡设计让玩家充分享受动作游戏的带来的刺激感和欢乐。但是某些关卡也具有让人恨不得甩手柄的难度。



▲平面关卡的想象力一点也不比3D箱庭弱。

Wii聚会



游戏原名	Wii Party		
游戏类型	益智	厂商	Nintendo
游戏人数	1～4人	发售日	2010年7月8日
对应玩家年龄	全年龄		文：奈落

黄金眼评分 **—**

适应玩家人群
- 和朋友家人一起娱乐的玩家
- 平时一般不玩游戏的人。

平均游戏时间
- 兴奋同乐3小时
- 80种以上迷你游戏全部玩腻所需时间因人而异。

游戏概要

本作是一家人或者朋友们其乐融融的最佳选择。游戏的方式依然是以迷你小游戏组成，包括活力聚会，传统聚会，二人聚会几种游戏方式，类似击鼓传花，寻找小动物，还有恶搞的怀中送炸弹等等乐趣十足的小游戏共80多个，玩家们更是可以将自己的Mii形象作为游戏中的分身使用。本作在日本启用素有"主妇杀手"之称的偶像团体"岚"作为代言人，想不大卖都难。

大富翁的进化形态，朋友聚会的不二选择



◀滑雪游戏需要两个人默契配合，同时确定左右方向才能踩到加速装置，第一次玩很有难度！

有的时候，游戏的乐趣很简单

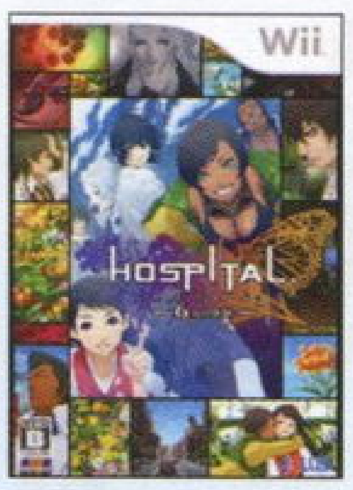
休闲娱乐

除了类似《马里奥聚会》的手柄控制类小游戏，这次还包括必须活用各种感官的新型小游戏。此外更有专供情侣的二人模式，这个模式里可通过合作游戏来测试两个人的默契程度。



▲几个人同时手舞足蹈确实热闹非凡，但是万一碰到什么不该碰的东西也是悲剧。

HOSPITAL.6人的医师



游戏原名 HOSPITAL.6人の医师

游戏类型 益智　广商 Atlus

游戏人数 1人　发售日 2010年6月17日

对应玩家年龄 12岁以上　文：八重樱

黄金眼评分 23

适应玩家人群

- 对医学事业好感浓厚的人
- 想体验掌控别人生命时的快感的“变态们”

平均游戏时间

- 平均游戏总时间约40小时
- 熟练度决定最速通关时间

游戏概要

《HOSPITAL.6人的医师》可视为是“《超执刀》系列”的后续之作，虽然取消了“超执刀”这一特殊能力，但玩家可体验外科、内视镜、整形外科、急救、诊疗和验尸在内共6大医疗过程。除了必不可少的手术操作外，本作还在剧情中融入了推理解谜等元素，出色的剧本牢牢抓住了玩家的心，此外包括樱井孝宏在内的豪华的配音阵容也是本作的一大亮点。

如同在看超真实的医疗电视剧！



◀本作中会使用到多种诊疗手法，活用这些技能才能尽快帮助患者摆脱疾病的困扰。

努力成为救死扶伤的白衣天使吧



▲手术环节自然是最令人心惊肉跳的，稍有差池可能就会断送掉患者的性命……

剧情派

游戏采用了分镜漫画的手法来展现剧情，比单一对话模式要更有代入感。玩家可一边享受着跌宕起伏的剧情，一边体验着救死扶伤的成就感。游戏总体难度并不高，新手也大可一试。

英雄不再2 舍命一击



游戏原名 No More Heroes 2：Desperate Struggle

游戏类型 动作　广商 MMV

游戏人数 1人　发售日 2010年1月26日

对应玩家年龄 17岁以上　文：奈落

黄金眼评分 —

适应玩家人群

- 追求视觉刺激的动作游戏爱好者
- 觉得系列一贯风格对胃口人

平均游戏时间

- 一般通关10小时
- 完美收集难度挑战20小时以上

游戏概要

本作充斥着单纯的欲望释放，但是在欲望释放的背后有着看似混沌的迷人逻辑。故事的主线很单纯，说到底就是杀戮。过程类似朴素的GTA，比前作有一定自由度。Travis为了给兄弟复仇再出江湖一路杀到底，集成了前作的优良要素，战斗趣味和互动性绝对过瘾，演出残暴程度更上一层楼。各种小游戏让游戏显得丰富多彩，追求完美的话要下一番功夫。

史上最强宅男重出江湖、再度上阵！



◀Travis的武器可是丰富多彩、鸟枪换炮了，比如这把非常帅气的光剑二刀流。

暴力与女色考验玩家正直的心



▲香艳的桥段乃是游戏的一大卖点。主人公和小恶魔嫂嫂之间的故事有看点。

动作闯关

这款游戏太有个性，无论是画面风格还是具体内容。但说到底游戏是传统的3D动作游戏，其中个性十足的BOSS战是一大亮点。如果能够把游戏坚持过半，这款作品很可能让你欲罢不能。

赤钢铁2



游戏原名 Red Steel 2

游戏类型 主视角射击　广商 Ubisoft

游戏人数 1人　发售日 2010年3月23日

对应玩家年龄 13岁以上　文：雷电

黄金眼评分 24

适应玩家人群

- 想要尝试体感游戏乐趣的传统玩家
- 喜欢刀枪战斗的人
- 不晕高速移动的主视角游戏的人

平均游戏时间

- 主线任务通关时间6小时左右
- 全要素完成时间15小时左右

游戏概要

本作是为Wii量身打造的作品，必须使用Wii Motion Plus进行游戏，将WMP的精准判定效果展示给玩家。虽然看上去是一款主视角射击游戏，实际上动作要素非常丰富，以第一人称配合体感操作给玩家最接近真实的刀枪战斗体验。主线流程短，支线不多，掌握体感操作技巧很轻松就可以通关。尽管如此，仍旧是目前最好的体感动作游戏之一。

展示WMP精准体感操作的动作游戏



◀刀枪配合，破防或挑空后连击敌人，招数种类丰富，玩起来非常爽快。

帅气的刀枪配合，爽快地连斩敌人



▲卡通渲染的画面非常漂亮！日式风格和美国西部的氛围融合得很到位。

动作闯关

刀光闪烁，弹壳飞舞，挥舞手中的控制器就可以发动1：1的华丽斩击，流程明了，全身心投入到与敌人的战斗之中。招数的相克性也做得很好，值得一玩的单人动作过关游戏。

涂鸦英雄

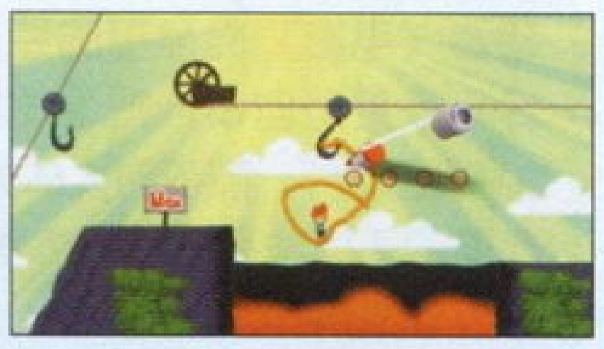
下载游戏

游戏原名 らくがき ヒーロー

游戏类型 动作　广商 MMV

游戏人数 1人　发售日 2010年4月13日

对应玩家年龄 全年龄　文：九兵卫



游戏概要

考验玩家创造力的《涂鸦英雄》一款充满童话幻想风格的游戏。通过Wii的遥控器手柄，玩家可以在关卡中构建绳索、台阶以及吊车等不同的道具，从而协助主角解开各种谜题。即便是战斗所需要的武器，也同样需要通过画笔来创造，想象的空间有多大，游戏的玩法就有多丰富。在本作短小精致的舞台内，玩家能用自己的双手开辟冒险之路，新奇的体验令人兴奋不已。

热门下载

游戏活用了Wii手柄的独特操作方式进行解谜，玩家小小的涂鸦与关卡的场景形成互动，从而推动冒险的继续，让人不由想起了玩法相似的名作——《大神》。

英雄战线

下载游戏

游戏原名 ラインアタックヒーローズ

游戏类型 动作　广商 Nintendo

游戏人数 1～4人　发售日 2010年7月27日

对应玩家年龄 全年龄　文：九兵卫



游戏概要

本作是一款玩法类似《贪吃蛇》的动作游戏，玩家选择不同能力的英雄去完成各种讨伐与援护任务。战斗中只要将杂兵消灭，它们就会即时加入到玩家的队列中来，消灭的敌人越多，玩家的队伍也就越长。迎战BOSS级别的强力敌人时，只要轻轻挥动遥控器手柄，英雄的队列就会像一条长龙向对方甩去，场面非常诙谐有趣。此外，游戏还支持多名玩家合作闯关。

热门下载

本作的创意符合老任一贯的风格，英雄们造型各异，能力千差万别。虽然玩法很容易上手，但考虑各种地形与敌人配置，游戏中也需要动一点点头脑才能顺利过关。

暑期健康指南



随着高考结束，学校也陆续开始放假，长达两个月的假期可以说是学生每年最期待的时光。此时大多数学生玩家都会选择在学期结束后买回心仪的主机，好好补回半年来欠下的游戏债。而对于已经踏上社会的青年、中年玩家来说，在结束了一天的工作后回到家里，在房间里开上空调，倒上一杯消暑解热的凉茶，躺在沙发上舒舒服服的玩几小时游戏也是一种缓解压力的选择。

同时，夏天里细菌的繁殖速度很快，因此夏季也是一年中最容易生病的季节。不知大家在打机的同时是否有保持良好习惯，注重身体的健康呢？本次小编特地请来一名医生朋友，给大家介绍一些在暑期玩游戏的注意事项，希望对各位有所帮助。

文 不动明皇 & S.K. 美编 NINA

空调的使用

在炎炎夏日，相信大多数玩家都会选择窝在空调房里不出门，尽情享受凉爽的快感。但是另一方面，长期窝在空调房中也会有不少的问题，稍有不慎就有可能引起感冒发烧等症状，因此在使用空调的时候必须要做好防范措施，否则就得不偿失了。其中最常见的症状就是空调引起的“空调病。”

所谓空调病，就是长时间在空调房里活动，因空气不流通，环境得不到改善所引起的一种“疾病”。通常症状为出现鼻塞、头昏、打喷嚏、耳鸣、四肢乏力、记忆力减退。病情较重的还会引起皮肤发紧发干、易过敏、皮肤弹性减少等皮肤病。空调病的发病原因是空气中的负离子减少，空气负离子是带负电荷的空气粒子，可使人精神振奋，提高人体机能。接下来将给大家介绍下空调使用时的注意事项：

空调温度不宜过低

相信有一部分玩家喜欢把空调温度设定在最低温度16°，然后在房间中包着被子享受“凉爽”的快感。其实这是不可取的，如果室内温度和室外相差过大，过冷的温度会刺激人体，使皮肤温度出现差别，人体的温度调节功能将无法发挥正常作用，容易引起感冒等症状。

有的读者习惯在温度已达要求值或高于要求值时就把空调关掉一段时间，等室内温度变热后再开启空调，这样使用不仅会消耗更多电力，对空调的使用寿命也会产生不小影响。正确的使用方法是把室内温度设定在26°左右，这样室内和室外的温差不至于过大，人体能很快适应。即使是突然有事外出也不会因为温差太大而导致中暑。

※不少玩家为了保护心爱的主机，宁愿自己受点苦也要把室内温度一降再降，生怕一不小心主机就过热损坏。其实现在大部分家用机和笔记本电脑的散热功能都很好，只要不长时间开机（指连续开机五小时以上）都不用担心过热问题。具体内容大家可以参考本期的《暑期主机保养维护知识必读》一文。

多开窗户让空气流通

一般人在开空调时，为了保证室内的温度能迅速下降，都会选择把门窗关紧。虽然现在大部分空调都带有换气功能，但所制造的新鲜空气远远不够人体所需，长期下去容易引发空调病或一些呼吸系统的疾病。S.K. 推荐在开空调时把窗户打开一条细缝以便让空气流通，此时可以把窗帘拉下，一方面可以保证空气正常流通，另一方面也不至于因为窗户大开使室内的冷空气流出太多。如果是住在蚊虫比较多的地方，可以安置一扇纱窗，起到阻挡蚊虫的作用。

※外出或者不使用空调的时候，建议把门窗打开对流通风。

※推荐在夏天第一次使用时把空调内部的过滤网拆下，使用空调专用的清洁剂（一般在超市都能买到）或清水清理。如果动手能力过差，可以打电话让清洁公司派遣维护人员上门服务，不过这费用嘛……差不多够你买一盘正版游戏了。

身体健康

有句话说的好，“身体是革命的本钱”。只有保持身体健康，你才能在电视机前为自己心爱的游戏继续奋斗。下面就列出几种在假期中打机最容易引起健康问题的原因，如果正在看本文的各位有以下习惯，为了自己的健康，尽早改掉这些坏习惯吧。

注：各位也可以在家中常备一些药品，以应不时之需，这里给大家推荐几个能在附近小超市中买到的药品：维C银翘片、克感敏（感冒药）；布洛芬、尼美舒利分散片（退烧药）；西咪替丁、奥美拉唑（肠胃药）；黄连上清片、三黄片（败火）；藿香正气水（预防中暑）。

熬夜

相信大多数玩家都有过为了急着通关某款游戏、或是补完一部精彩的动画（电影）而熬夜的经历，一些重度玩家更是自豪地把习惯熬夜的人称为“深夜党”。熬夜对人体地危害很大，严重的话可能会引起人体器官的衰竭：

1. 如果长期熬夜，人体会缺少人体肾上腺皮质激素和生长激素，会影响青少年的健康成长、中老年人会加速衰老。

2. 熬夜的隔天会容易头疼，注意力不集中。长期熬夜的人会经常头疼，记忆力和免疫力也会下降。

3. 会造成眼睛过度疲劳，引起黑眼圈、眼袋或血丝等症状。

4. 晚上11点～凌晨3点这段时间是胆和肝的休息时段，如果这两个器官无法得到充分的休息，容易引起皮肤干燥、黑斑、青春痘等皮肤病。

如果你因为某些特殊原因不得不熬夜，可以准备一些巧克力、咖啡、核桃、花生等食物补充养分。切记如果选择熬夜，在早上7点前尽量不要入睡，如果在熬夜过程中犯困，可以做一会儿体操，吃点东西提神。

※女性玩家（特别是16～22岁之间）注意了，如果你经常熬夜，会严重影响你身体的正常发育（哪些地方相信自己清楚，就不再说明了～）。

不注意保护眼睛

眼疲劳是一种常见病，它会引起眼干、眼涩、眼酸胀，视物模糊甚至视力下降等症状。引起眼疲劳的主要原因是长时间盯着电脑屏幕，导致眨眼次数减少，它会引起人的颈、肩等部位出现疼痛，还会引发和加重各种眼睛疾病。

缓解眼疲劳最有效的方法就是使用含有“泪眼配方”的眼药水，在日常生活中多吃蓝莓和奶酪也可以有效缓解眼部疲劳。如果在游戏过程中出现眼花、头晕、恶心、四肢无力等症状，请立即停止游戏，休息半小时左右（近视的玩家应马上取下眼镜），如果症状还未好转，最好去医院咨询医生。

※请爱惜你的眼睛，平均玩两小时游戏后，花五分钟时间眺望远方或做一次眼保健操都可以减轻眼睛的负担，是防止眼部疲劳的好方法。

游戏音量过大

对于一些喜欢玩音乐游戏，或者习惯在玩游戏时把音量开很大的玩家，建议你去医院检查一下你的耳朵。玩游戏时最好不要使用耳机，长时间佩戴耳机会严重影响你的听觉（戴耳机时常最好不要超过三小时）。如果在游戏过程中出现耳鸣、幻听、头疼等症状，应立即拿下耳机并休息半小时，如果症状还未好转，最好去医院咨询医生。

※戴着耳机的时候，内耳道里细菌的生长速度是平时的70倍，容易造成一些耳部疾病（特别是一些有油耳体质的）。此外，一周用细棉签清理一下外耳道也能有效防止细菌进入耳朵。

姿势不对

玩游戏的姿势：大多数玩家在玩游戏时都习惯保持一个自己觉得舒适的姿势，比如躺在沙发上，或是斜靠在椅子上。不好的姿势很容易导致颈椎和腰椎损伤，同时还会引发肌肉的劳损、眼睛近视、驼背等后果。当然，如果要让各位严格按照科学的坐姿玩游戏也是不可能的，那样与其说是在玩游戏，不如说是在自虐。笔者建议在玩游戏时可以选择抱枕、靠垫、枕头等用品靠在背后，不过要尽量伸直后背，不要驼着背或歪着腰。



▲玩游戏时拿一个靠枕垫背，能让舒适度上升一个层次。

※玩一段时间（时常不要超过2小时）后做做四肢腰颈部的伸展运动可以有效防止以上现象。拿着Wii手柄在电视机前做点运动也是不错的选择，不过时间不宜超过半小时，否则第二天你将会享受到四肢脱力、全身酸痛的特殊待遇。

边玩边吃饭

这也是最容易被忽视的问题，很多人都有边看电视（玩游戏）边吃饭的习惯，边吃饭边看电视容易引发各种消化不良的症状，导致肠胃吸收不好，长期下去容易引发胃病。

※吃饭时最好不要聊天，容易引起消化不良，在吃鱼的时候也容易引发“悲剧”。

消暑饮品

炎炎夏日，来一杯清凉饮品是消暑的不错选择。在家自制消暑饮品更怡然自得，很多人喜欢买些有清热祛火作用的中药材自制饮品。不过是药三分毒，本文就把两种比较常见的饮品推荐给大家：

白开水

首先推荐的是人们在日常生活中最常接触的饮品——白开水。天气热的时候人体的水分会大量流失，肉眼看到的汗液尿液只是其中一部分，还有很大一部分是肉眼不可见的——如随着呼吸和皮肤表面蒸发的水分。其中随汗液一同流失的除了水分还有大量的电解质，而开水中含有足量的电解质，所以补充水分跟电解质的最佳途径不是什么运动饮料，而是白开水。

白开水的制作工序非常简单，无论你是天然呆还是料理苦手都能轻松完成。只要把自来水（在一些小城市生活的玩家，如果能搞到山泉水最好）放到开水瓶里加热到沸腾状态（一般20分钟，使用一些大功率的加热装置仅需10分钟）即可饮用。

※注意白开水不等于蒸馏水，另外切记不要饮用自来水，我国大部分城市的自来水仅仅只过滤到能烧开后饮用，直接饮用的话容易引发各种疾病。

凉茶

大部分人喜欢在夏天喝凉茶消暑，其实煲制凉茶的中药一般都是些寒凉之品，在日常生活中最好少喝。特别是一些本来体质偏寒（一般这种人不容易长痘痘，吃了辛辣的东西肚子也不会觉得热。）的人喝了容易导致胃寒腹痛。



▶凉茶店内卖的花茶。

※王老吉等饮料虽然严格来说也算是凉茶，不过由于加了添加剂，药物的成分相对要小很多。此外，笔者不推荐喝太多碳酸饮料，它会使你的食欲变小，也容易增肥。

户外活动

如果暑假一直窝在家里玩游戏，对身体的损害非常大。长时间没有照射到阳光会使人体缺乏维生素D，缺少运动也会导致脂肪的积聚，时间久了会使身体变的很虚弱。借此机会，S.K.在这里给各位推荐几项比较常见的户外运动，希望大家也能抽空出去走走，活动身体。

游泳

阳光！沙滩！大海！在海边现在的魅力完全体现出来（旁白：其实你是想去看泳装美女吧）。对于一些离海边较远的玩家来说，游泳池就成为了他们的首选，不过游泳也是一项比较危险的运动，记得下水前做好如下准备：

1. 不要前往水库或河里游泳，遇到暗流的话就比较危险了。在海边游泳不要游过海岸线200米。
2. 最好结伴前去，一来会比较热闹，二来出事也好互相照应。
3. 下水前记得热身，避免抽筋，游泳时如果感到身体不适应立刻上岸休息。

※在游泳池最好不要跳水，以免撞到人。

球类运动

大部分玩家都会选择去附近的学校或者体育馆打打球活动身体，由于天气炎热，运动时也要注意一些事项：

1. 中暑的话，要把中暑者搬到树下等阴凉的地方，用拇指按人中，并打120。
2. 运动扭伤的话应该立刻用冰敷患处（切勿揉按，这样会加重内出血，使患处肿胀和加剧疼痛），并马上去医院检查，切勿自己认为是小伤就置之不理。
3. 不小心碰伤，浅伤口可用生理盐水清洗后外搽碘伏（紫、红药水）；深伤口应在清洗伤口后再用双氧水清洗，并到医院注射破伤风抗毒素。



▲双氧水，可以在药店中买到，一般是塑料瓶装，容量为100ML。

※如果实在不想运动，晚饭后出门走一走也是不错的选择。

后记

本文主要向各位玩家介绍了日常生活中常常被人们忽略的一些事项，希望各位能够通过本文的指导来纠正日常生活中的一些不良习惯。养成一个良好的生活习惯可以使自己的身心更加健康。因此在这里笔者希望各位读者能够做到劳逸结合，因为过度玩游戏不仅不能达到娱乐放松的目的，反倒会给自己的身体增添负担。最后，祝愿各位在暑期中玩的开心。

暑期健康指南

索引

NDS

Love Plus+ 32
不可思议的迷宫 风来之西林 4 神之眼与恶魔之脐 33
国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯 33
世界树迷宫III 星海的来访者 34
四狂神战记 33
索尼克经典合集 33
无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇 32
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 34

Wii

Hospital 6 人的医师 35
超级马里奥银河 2 35
赤钢铁 2 35
异度之刃 35

PSP

.hack//Link 37
炽焰联盟 38
高达 突击幸存者 38
剑斗士 斗士起源 36
普利尼 2 特攻游戏 37
潜龙谍影 和平行者 36
噬神者 39
王国之心 梦中诞生 36
伊苏 法尔加纳的誓言 38
勇者别嚣张 3D 38
尤迪的工作室 38
战场的女武神 2 高卢王立士官学校 36

PS3

暴雨 39
魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗 40
如龙 4 传说的继承者 40
星之海洋 4 国际版 39
战神III 40

X360

心灵杀手 41

跨平台

UFC 无可争议 2010 43
波斯王子 遗忘之砂 43
超级街头霸王IV 43
荒野大救赎 42
尼尔 伪装者/完全形态 42
生化奇兵 2 41
生化危机 5 导演剪辑版 41
永恒的尽头 43

实用至上主义

2010上半年游戏之研究秘技大集合

诞生于 2009 年暑期特刊的《实用至上主义》目前只推出过两次，但一直深受读者玩家的好评。本次暑期特刊我们再接再厉，继续为大家献上这些实用内容。我们的目的是方便各位在暑期补习游戏时，能够在最短的时间内找到对自己有用的内容。不过由于发售的游戏太多，即使篇幅翻上一倍，也不可能将上半年发售的游戏全部收录，而且以往出现在杂志上的内容也不宜反复出现，因此还是有一些遗憾的。不过即使是暑假，游戏时间也不是无限的，这里涉及到的游戏各位如果能玩透十分之一就很了不起了。大家也要注意劳逸结合哦！

NDS 上半年游戏研究秘技大集合

Love Plus+

原名 Love Plus+ | 发售日 6月24日
游戏类型 模拟育成 | 发行商 Konami | 版本 日版



扭蛋玩偶

扭蛋玩偶是本作所有要素中新增的一个亮点，不过除了初始的扭蛋玩偶，其余大部分都要通过日本店头的 DS Station 下载或者与好友交换名片才能获得，这对国内玩家来说有不小的难度。好在这些数量众多的玩偶中也有不少是通过输入联动密码就能获得的，玩家只要在“ご当地ラブプラス”选项下“ご当地ギャラリー”的界面按输入即可。

扭蛋密码		
ファミ通	同时按住L+R键后依次输入：左、上、右、上、左、下、右、下、B、A	宁宁
ゲーマガ	同时按住L+R键后依次输入：A、B、右、右、左、左、下、下、上、上	凛子
TVBros.	按住L键后依次输入：B、上、下、左、右、上、下、左、右、A	凛子
月刊少年ライバル	同时按住L+R键后依次输入A、右、上、左、上、右、下、左、下、B	爱花

热海旅行事件

热海旅行是《Love Plus+》最大的卖点，只要玩家进入实时模式，春夏秋冬每个季节都能各触发一次。旅行前，玩家会收到重要的相关短信（共 7 次），全部确认完毕后触发邀请女友共同旅行的事件，挑选一个合适的双休日就可以出发了。要注意的是，热海旅行共两天一夜，只能以实时模式进行并且全天都会随机触发各种特殊事件，包括夜晚 12 点的“同眠模式”，所以说绅士们最好有 24 小时全天候作战的思想准备。（笑）

无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇

原名 无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ | 发售日 2月25日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 NBGI | 版本 日版

特别战术

本作的 BOSS 相当强劲，尤其是一些通缉犯。不过对付部分强敌，可以用到异常状态战术。阿娴的毒，哈肯和小牟的气绝是不二法门，如果对其使用时如果出现“MISS”而不是“RESIST！”，就表明有效，只是几率问题，坚持用下去就对了。当然，异常状态战术很耗 SP，因此要多配一些回复 SP 的道具。

不遇敌的方法

隐藏迷宫里即使杂兵都很恐怖，而且还未必逃得掉，这里介绍一种不遇敌的方法。首先自由行动，在估计快遇敌之前，打开菜单进行模拟战，之后退出，这样就可以继续前进了。反复即可实现不遇敌，只是时间还是要浪费不少，因此只有在隐藏迷宫里使用才有意义。

二周目游戏

通关后有一次存档机会，之后读取这个存档即可开始二周目游戏。二周目游戏的特征如下：

★能继承除贵重品外的一切装备、道具。
★金钱继承，但等级不继承。
★追加 BGM 再生、战斗 BGM 设定选项。
★商店里追加各角色专用装备贩卖，桃乐丝和蛇女的店中也有新商品进货。
★可以在流程中花 30 万雇佣マークハンター。
★霸龙の塔里追加隐藏迷宫。

本作的隐藏迷宫很有难度，一共 34 层，从第 4 层开始，每 3 层有一场固定 BOSS，打过之后有记忆点。隐藏迷宫每层都有出口，如果退出隐藏迷宫的话，所有敌人都会复活，不过所有宝箱也会重新出现。在隐藏迷宫中可以获得各角色的最强装备，完全打过还能获得星穿の神枪和勇者の印，这两件神兵利器也可以反复获得，通一遍只能各拿一个。

四狂神战记

原名 エストポリス | 发售日 2月25日
游戏类型 动作角色扮演 | 发行商 Square Enix | 版本 日版

隐藏 BOSS

要挑战这名敌人必须在单周目集齐 8 颗龙蛋（ドラゴンエッグ），然后再前往村庄エルシド中央的井下与大型机械对话即可（收集到 1 和 4 颗龙蛋时与其对话可分别得到 10000G 和たまごの剑，后者的攻击力会随着角色的等级增加而提高）。其中除编号 7 的龙蛋需要在多周目虚空岛追加的 BOSS 战中保持无伤直到触发剧情外，其他的龙蛋只要在 2 分钟内解决主线剧情中的 BOSS 即可。由于一周目时玩家的能力有限，建议尽量拿到编号 5～8 的龙蛋，其余的则继承通关记录在二周目进行收集。另外如果想缩短收集所耗费的时间，最好在特定的 BOSS 战前保存记录反复挑战，不然一旦错过，就只能留待下一周目才能完成收集。

编号	BOSS	剧情迷宫
1	イドゥラ	タンベル废矿
2	ウォームアイ	ロギスモス神殿
3	ガデス	ソーマ神殿
4	アモン	ロギスモス神殿地下
5	ガデス	虚空岛
6	アモン	虚空岛
7	エリーヌ	虚空岛
8	ディオス	虚空岛

追加战斗无伤法

这场战斗中男主角马克西姆手中的双刃会觉醒，而要达成无伤的要求，必须依靠同时按下 R+X 键发动的“时间暂停能力”。BOSS 艾莉奴的攻击方式并不多，最难回避的一招是胸口聚集能量后发出的跟踪能量弹，此时玩家必须看准能量弹的飞行轨迹，当它们从扩散状态开始聚集时，立即发动时间暂停能力，接着使用连续冲刺绕到艾莉奴的正后方，最后当暂停效果消失后，所有的能量弹就会因为找不到目标而消失，轻松达成无伤。

蛋龙攻略法

毕竟是惟一的隐藏敌人，所以它的攻防能力很高，如果玩家没有装备蛋剑和提升攻击力的魔石让攻击力突破 700，基本上很难对其造成有效的伤害。它的主要攻击方式有四种：(1) 近距离的火焰或冰雾攻击，看准时机拉开距离就能确保安全；(2) 向正前方发射火焰或冰雾，侧翻就能轻松回避；(3) 正前方大范围的闪电攻击，如果来不及反应，建议使用二段跳来回避；(4) 有一定准备时间的翻滚攻击，同样使用侧翻回避。推荐的战术是利用它每次攻击后转向玩家的间歇砍上两三下，然后立即侧翻到它的侧面，中途只要不贪刀，胜利只是时间的问题，最后可获得“蛋戒”（エッグリング），装备后的效果是使用特技、蓄力攻击、蓄力特技时不消耗 IP。





隐藏迷宫

古代洞穴在游戏中并不只是剧情迷宫那么简单，当玩家进行多周目游戏时一开始就能前往，同时探索的楼层上限会达到 100，是收集极品装备和魔石的绝佳地点。探索时一定要合理运用“升级后状态全满”的特性来节约有限的回复道具，如果不幸中了异常状态，最好等待效果消失后再进入新的房间。另外进入该迷宫会出现以下的限制，必须保证队伍中至少有两名以上的同伴才能在危机时刻使用复活道具避免前功尽弃：

①人物等级强制从 1 开始；
②身上默认携带青色文字的装备和魔石；
③每次进入后迷宫的楼层结构都会随机变化；
④迷宫内没有记录点，只能使用房间中随机出现的脱出装置才能离开，但下次进入会从头开始；
⑤从 30 层开始，每 10 的整数倍楼层和 99 层都需要玩家提供指定数量的“波动キューブ”才能前往下一层；
⑥全灭后直接脱出迷宫，得到的青色宝物全部消失，只保留“デルデ”；
⑦正常离开迷宫时经验值和金钱归零，只保留收集到的“デルデ”以及蓝色宝箱中获得的物品。



百层 BOSS 击破法

洞穴的主人是一只超大型的史莱姆，它并不会攻击，只会绕场一周，而玩家要做的就是在这段时间内给与其足够大的伤害，只要它到达中央时没有离去则说明挑战成功，能得到奖励“イリスの剑”和“イリスの铠”。要想完成挑战还是要依靠蛋剑来尽可能地提升攻击力，至于战术只要保持疯狂地连续攻击即可，没有任何技术含量……

国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯

原名 くにおくんの超热血！サッカーリーグぷらす | 发售日 5月27日
游戏类型 体育 | 发行商 Arc System Works | 版本 日版

邪道入球法

晃过守门 用超级冲刺带球到小禁区前，推荐正对守门员，在即将踏入小禁区的瞬间按↑或↓键快速平移，晃过守门员后按 Y 键射球入网，也可以直接带球入网。

燕返过守门 必须是懂得燕返（つばめがえし）的角色方可使用，如日本队的よりつね等。操作类似晃过门将，在踏入小禁区的瞬间按↑或↓+B 跳起，可以躲过守门员连球带人跳入球门中。

守门员开球输球 进攻时可以故意将球送出底线外，然后让对方守门员大脚开球，这时移动至球前等待守门员踢起球瞬间向上或下跳起，再来一个倒挂射球入网，有燕返的角色成功率更高。

门边送球入网 在门柱偏下位置狂奔，只要在小禁区下方移动，守门员不会出来补救，在即将出界的瞬间用超级冲刺后再按↑键转移，直接将球送入门内，这招十分讲究时机。

索尼克经典合集

原名 Sonic Classic Collection | 发售日 3月27日
游戏类型 动作 | 发行商 SEGA | 版本 美版

选关密码

在游戏的标题画面，依次输入↑、↓、←、→，正确的话会听到金环的声音，这时按住 Y 键再按 START，就可以自由选关了。

Debug 模式

在游戏包含的初代中，按↑、A、↓、A、←、A、→、A 后会听到音效，之后按住 A 键不放，过一段时间就能进入 Debug 模式。

不可思议的迷宫 风来之西林 4 神之眼与恶魔之脐

原名 不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ | 发售日 2月25日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Spike | 版本 日版

夜之祝福

在夜里击倒敌人所掉落物品必定是祝福状态，利用这点可以得到不少好处。例如夜里打倒会偷钱的ガマラ系敌人，会掉落祝福过的钱，用来投掷效果非常好。而在夜里打破トド的壶后出现的トド系敌人会偷取地上的道具，玩家就可以把想要祝福的道具故意放置在地上，让它偷取后找到并打倒它就可以获得祝福过的道具。

合成技巧

在让マゼルン系敌人合成时，他的攻击力会有很大提升，相当危险。不过如果它踩中香蕉皮滑倒的话，会把吞入的道具吐出来，并解除攻击力上升的状态。

刷道具大法

本作中如果被打倒，选择等待救助的话，可以进行“等待救助中的冒险”，迷宫会限于玩家被打倒的迷宫，层数最多只能到达玩家被打倒的那层。利用这一点，可以收集道具。例如玩家可以在梦中の小道的第 4、5 层左右故意被打倒，然后反复来打前几层来收集白纸の卷物，或者可以在海边洞穴前几层收集强力道具。

锻冶屋

玩家在锻冶屋花钱强化剑或盾时，锻冶师傅会敲三下装备，如果第二下时出现的是和会心一击一样的效果，那这次强化一定会让物品的强化度 +3。

赚钱大法

如果身上没带钱的话，在仓库里使用困った时の卷物就会获得 3000～5000 块，由于这个卷物可以用白纸の卷物在商店中花 1000 就能获得，配合上面的刷道具大法即可短时间内获得大量金钱。

二择店



在二择店里一边是落穴陷阱，一边是道具。游戏中有陷阱的格子是不能存在道具的，因此身上有可以挖墙的道具和石头，就可以先挖到选择点附近，往选择点上扔石头，如果成功则是道具，如果提示“落ち方が悪くて～”则是落穴。

世界树迷宫III 星海的来访者

原名	世界树の迷宫III 星海の来访者	发售日	4月1日
游戏类型	角色扮演	发行商	Atlus	版本	日版

第六阶层

当玩家完成主线剧情后，读取通关记录会得知B20F有转移装置的消息，接着前往B20F的E-1区域调查传送门会进入地图右下之前无法到达的区域，上楼后就是本作的隐藏迷宫。这里敌人的强度会有明显提升，必须步步为营缓慢推进才能顺利通过。在最后的B25F可挑战隐藏BOSS，但需要注意正式对付中央的祸神前，一定要在其他区域寻找它的8只触手，只要保证在魔眼没有发现玩家的情况下接近它们都能很轻松地消灭，这样与祸神第一形态的战斗难度就会大大降低。最后与第一形态的战斗必须保证在一回合内结束，否则敌人一旦反攻极有可能直接秒杀我方全体。



BOSS 昏き海淵の禍神

与祸神第二形态的战斗是整个游戏最大的难点，通常情况下只要看到其全身发光就说明它处于“防御模式”，玩家可以利用这个空档进行回复，但切记不能使用任何攻击，避免遭到威力更大的反击。当其切换到“攻击模式”后，行动规律是依次发动以下6种攻击并周期性反复：(1)全体攻击并取消所有有利状态；(2)全体攻击并附带眩晕效果；(3)单体强力攻击；(4)全体火属性攻击并降低攻击力；(5)全体冰属性攻击并附加头封效果；(6)全体雷属性攻击并附加随机异常状态。推荐的战术是让已经学会“オーバーガード”的重骑士使用“挑发”来抵挡大部分物理攻击，属性攻击则用占星术士的“先见术”强制取消。另外如果玩家还是挑战有难度，可以派出高等级的战士(副职业忍者)和公主(副职业重骑士)的职业组合，战斗开始后先让公主使用各种对应的防御技能抵挡敌人的攻击，战士则用技能“分身”增加可控制的角色，当达到6人的队伍上限时，让战士的分身都使用“狂战士の誓い”和“チャージ”强化物理攻击力，最后再让公主使用“クイックオーダー”保证一名战士最先行动并使用“多元拔刀”秒杀BOSS。



海船装备收集

作为本作的新增要素，探索海域的主要目的是开启新的联机任务，在缩短玩家培养角色所需要时间的同时，还能获得各种极限技所需的秘传书。以下的坐标以游戏中默认的5×5区域为准，后方的数字依次为从左到右数起的列号以及从上到下数起的行号，玩家可合理搭配不同的海船装备并规划好前进的路线自行前往。

海船装备	效果	获得方法（坐标）
南海		
干燥えんどう豆	行动回合8	从港口向上移动3格调查右侧的岛屿
アモロ羊のチーズ	行动回合16	从港口按照左4、下4的顺序移动调查左侧的山脉发现“アモロスキ”，再从港口按照上5、左1的顺序调查前方的小岛
干しぶどう	行动回合16	C-7-3-4
ライムの木の实	行动回合16	F-3-2-2
ザワークラフト	行动回合20	到达“交易都市バタビア”
ハムユイ	行动回合20	E-7-3-4
大渔旗	中幅增加鱼群的出现几率	B-2-1-2
海贼讨伐旗：南海	击沉南海的海盗船会获得特殊交易品	获得“カルバリン炮”返回港口
海贼讨伐旗：北海	击沉北海的海盗船会获得特殊交易品	获得“カロネート炮”返回港口
南洋イルカの像	小幅增加珍稀鱼类的出现几率	C-2-4-5
セドナの神像	中幅增加珍稀鱼类的出现几率	D-1-5-4
投网	小幅增加捕鱼的数量	D-5-3-4
名人ネッドの大	小幅增加捕获勇鱼的几率	E-3-5-3
捕勇鱼炮	大幅增加捕获勇鱼的几率	在“A-3-4-2”触发剧情再移动到“A-2海域”
フォアマスト	每次移动距离+1	到达“スカンダリア大灯台”
カルバリン炮	按Y键发射炮弹可击沉红色海盗船	到达“トルトゥーガ岛”后再次返回这里进行调查
钢刃冲角	可通过海藻水域	到达“巨人の遗迹”
北海		
ハカラオ	行动回合20	C-6-3-5
盐渍け肉	行动回合24	到达“海上都市シバ”
勇鱼ベーコン	行动回合24	在北海打捞到“白银サンマ”或“西海アナゴ”再调查“A-5-1-1”
ゾウガメ	行动回合28	到达“交易都市ウガリート”
大きな大渔旗	大幅增加鱼群出现的几率	C-5-5-2
敷き网	中幅增加捕鱼的数量	C-3-4-5
ラティーンセイル	每次移动距离+2	到达“胜利の塔”
カロネート炮	可击沉所有海盗船	到达“交易都市アイエイア”
铁板装甲	可通过暗礁海域	到达“暗黑の森”

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2

原名	ドラゴンクエスト モンスターズ Joker 2	发售日	4月28日
游戏类型	角色扮演	发行商	Square Enix	版本	日版

配合巨大怪

主线流程通关后，调查飞艇仓库内的木箱，来到船长室汇报情况，船长会让主角再次前往斗技场。在斗技场与鼹鼠王对话并前往遗迹地下找到最终BOSS斗神，说明来意后它会为主角的戒指开启新的能力，如此一来玩家就能配合或者捕捉3格的巨大怪物了。

隐藏迷宫——魔界

得到配合巨大怪的能力后再与斗神对话就会发生战斗，胜利后斗神会为玩家开启魔界大门。魔界区域的攻略目标是先将各个区域的红色水晶破坏，共4个。水晶全部被破坏后，回到魔界最初的圆形大厅，从中间的传送门进入迷宫内部，走到最深层就能迎来本作的最强怪、隐藏BOSS——オムド・ロレス。

光之地

击败魔界的隐藏BOSS“オムド・ロレス”，之后就能前往游戏中的练级天堂——光之地(光あふれる地)。进入光之地的方法为：调查魔界大厅正中央传送门右侧的红色石碑；得到石碑提示(每次进入魔界随机)，确定光之地入口所在的系别(头像)房间；由魔界前往对应怪物系别的房间深处，调查该区域的红色石碑，这样就可以被传送至光之地。光之地的敌人以金属王史莱姆和迷散金属史莱姆为主，另外金属王史莱姆的经验值在10万左右。光之地限时20分钟，其间玩家无法存档，为了提高效率，建议使用技能“ステルス”悄悄接近金属王。

幽灵船长

从大地图进入下雨的场景(海岸的场景只要雾天即可)，玩家就有一定概率遇到幽灵船长クロウ并触发战斗。幽灵船长的实力不强，惟一的特别之处只是雨天会回复HP。通关之前，玩家最多只能与船长以及他的手下战斗三次；通关后来到斗技场与门口左侧的鼹鼠对话两次，可以得到道具“サイドワインダー”，此时重复之前的步骤，玩家还能再和幽灵船长战斗两次，第五次战胜它之后，幽灵船长便会成为同伴。提醒大家的是，幽灵船长“キャプテン・クロウ”是配合出最强怪物的必要素材，只能通过以上方法加入，并且每个存档只能加入一次，如果还有其他的需要，那就只能通过通信交换获得了。

神兽事件

全部神兽传送门的所在地点	
密林	终盘传送点对面的高台上。
平原	进入终盘传送点上方的区域，神兽传送门在该区域右上角的草丛中。
雪山	从终盘传送点正下方的出口原路返回，神兽传送门在该区域右上方的死角内。
断崖	断崖山顶BOSS战场景右下方出口的隐藏区域内。
海岸	从出发地点进入左侧的山洞，神兽传送门在该区域左侧出口上方附近的通道内。
遗迹	从出发地点进入台阶首层的蓝色隐藏门扉，神兽传送门在该区域最深处的房间。

巨大怪捕获计划

通关后，斗神为主角开启捕获巨大怪的能力，此时再回到每个场景发生BOSS战的区域，玩家就能重新与这些强敌展开战斗并捕获。密林“タイラントワーム”需要夜间趁它在睡觉的时候前往，平原“ウイングタイガー”则是要在白天前往最深处大洞窟才能找到它，雪山“ブオーン”以及断崖“レティス”则可以直接触发战斗。只要被用作材料配合点，这些巨大怪还会在原来的地点重新出现。

Wii 上半年游戏研究秘技大集合

超级马里奥银河 2

原名	Super Mario Galaxy 2	发售日	5月23日
游戏类型	平台动作	发行商	Nintendo
版本	美版		

第 241 颗和 242 颗行星的出现

当使用路易(不一定非要路易)完成了属于他的 120 颗力量之星的收集，就能在 WORLD-S 关卡的 Flip-Out Galaxy 之后延续一条新的行星——Grandmaster Galaxy，之后收集到 Grandmaster Galaxy 上的 Comet Medal 金币就能开启第 242 颗力量之星。

该金币在即将到达力量之星的前方某一个靠右边的平台。建议让玩家所使用的角色先靠近平台边缘故意掉下去之后抓住平台的边缘，之后使用弹墙跳＋摇晃手柄，之后再把方向往平台处拉，就能安全地收集该枚金币。

Grandmaster Galaxy 流程攻略

该星系上一共有 2 颗行星。其中最后一颗是彗星，也就是需要收集 Comet Medal 之后才能出现的行星。虽然最后一关的副标题叫 The Perfect Run，但和前面一颗星星的关卡流程是一样的，惟一不同的是要求无伤过关和取消存档点，也就是说，只要失败了就得从头再来。另外路易的跳跃能力比马里奥的要强一些，所以我们就用路易做最后一颗行星的流程攻略。

关卡分为 6 个部分。

一开始的第 1 部分是一个需要考验玩家对耀西的吐舌头在缠花朵前进的操作。空中上行路线一共有 22 朵花和一个落脚的平台，另外还有一些刺球障碍，一些在空中上下浮动的敌人，在最后的平台处还有两个会发射跟踪炮弹的可以威胁到玩家安全的炮台。这里要注意的是把握好时机和耀西吐舌头的范围。

第 2 部分是一个需要踩地板变色的区域，一共有 21 块变色的地板。该区域有 4 个使用机关枪机器(第一次见是在 WORLD-S 里的第一关里)，建议以由外到内的方式踩地板，在内侧里，机器开始进攻的时候，就用跳和空中摇晃手柄的方式边躲避边前进，就能轻松的进入下个部分。

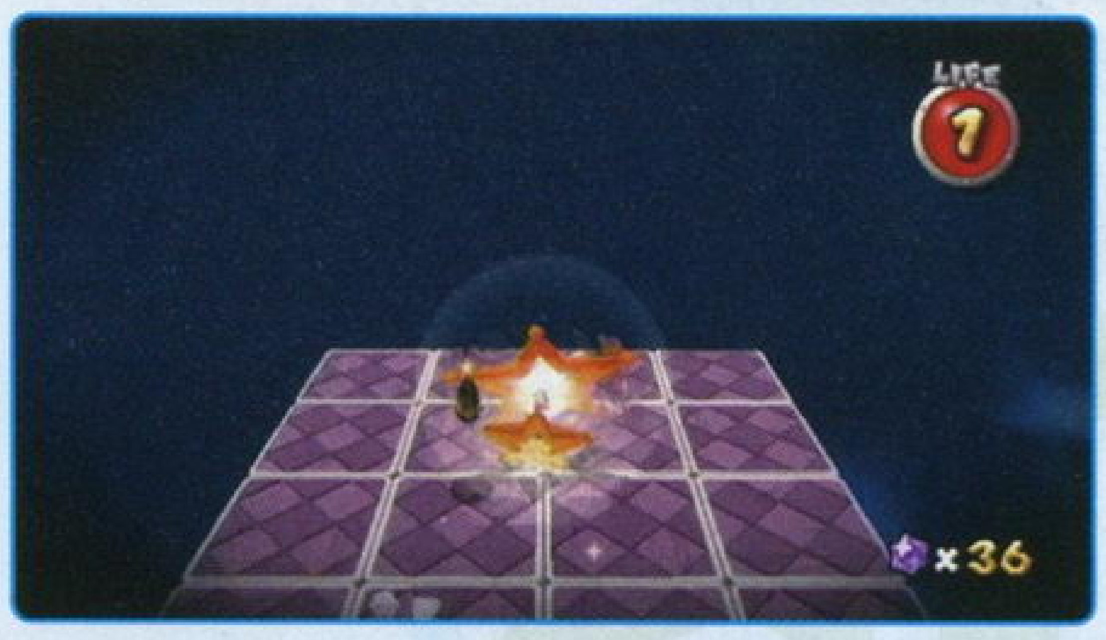
接下来的第 3 部分也是一个 2D 的关卡。玩家要把握好时机，运用云朵道具躲避空中的电网就能轻松过关。

第 4 部分是这关中最难的部分。有踩上会慢慢消失的地板，一摇晃手柄就翻转另一边的地板，放电圈的机器和吐火球的章鱼。多多利用冲刺跳把握好节奏是过该区域的秘诀。

第 5 部分是用“手”抓星星过关的区域了，好在该区域的移动电网基本都是在 2 个吸附星星组成的最短距离之间。所以我们可以利用重力和抓住星星之后产生的惯性来迅速过关。

第 6 部分全是会扔锤子扔回旋镖的 KOOPA 小子。没有关系，前面这些扔锤子的都无视它们，躲避它们的锤子攻击，用冲刺跳一直往前跳就可以了。





Hospital 6 人的医师

原名	Hospital 6人の医师	发售日	6月17日
游戏类型	动作	发行商	Atlus
版本	日版		

特殊提醒

★问诊与法医都是可以中途存档的，(存档地点就是电脑分析处右下角)因为会出现错误的判断导致失败，所以建议玩家每过一小段的时候存下档，不然之前的辛苦就白费了。(注：存档后失败，HP 是会回到最高的。问诊的失误是 5 次，法医的失误是 10 次。)

★内窥镜游戏进行的时候是有远近之分的，要判断好距离撞到病人体内器官也是影响评价的，确定道具使用后再进行手术，以免出现过多失误而得不到 S。

★法医正常最终关的时候会让玩家拆 4 个炸弹，4 组密码还是挺困难的，在此放出 4 组密码：13121112 21112333 34158693 23416897。分别对应 4 个炸弹。



★所有人物全部通关后，会出现真结局，然后出现每位医师的 2 次最终挑战。(非常困难，建议多多熟悉几次)

★现场急救医师的 2 次挑战时，病人身体会出现不明黑斑，先注射白色药物，然后稍微等待一会，会发现黑斑变颜色，变成什么颜色对应什么颜色的药水。

★通关后再次进行游戏会增加【专家】难度，最高评价为 XS。另外，一周目后还会出现解锁医生勋章奖励制度。6 位医生每人 8 枚勋章。需要通过完成某些任务取得。点击空勋章处，可得到勋章完成条件。当你赚到金牌，这就是你辛勤工作的回报。

过关评价

根据玩家在手术中的表现，过关后会得到从 S 到 C 的 4 种评价，主要和手术精细程度和时间有关，手术中的 BAD 越少通关后得到 S 的评价就越高。

6 人医师全部 S 评价后会开启隐藏关，如果玩家想要获得高评价的话就需要先熟悉关卡的里的流程，这样就会保证最高评价了。

如果玩家们以前没有接触过前作游戏也不要紧，除了文字量较大的门诊与法医外，其他 4 个模式都十分容易上手，游戏中还有十分详细的讲解与提示，相信每位玩家都会在本作中找到属于自己的乐趣。

文：阳光成员 光之虹

赤钢铁 2

原名	Red Steel 2	发售日	3月23日
游戏类型	主视角射击	发行商	Ubisoft
版本	美版		

实用心得

■本作必须连接 Wii Motion Plus 才能进行游戏，正式进入游戏时会要求玩家将 A 键向下平放在水平面上进行校准。

■敌人和主角都有生命值和护甲，护甲分段，使用破甲的攻击招数每次可以破坏一段。主角的护甲需要在游戏流程中花钱购买。

■挥舞手柄斩击，幅度越大越快，威力越高。当然，达到一定的程度就可以。

■流程简单，向着任务标记的绿色箭头方向向前进即可。BOSS 战不难，使用 The Tiger 防反可以轻松搞定他们。需要注意的是，部分场景进入后无法返回，进入前会有提示。没有二周目。

■在游戏中选择 Option 中的 Extra，输入以下密码(Pre-Order Code)即可在游戏中开启相应的装备，替换主角使用的刀和最初那把霰弹枪的外形。

武器	密码
Barracuda	3582880
Nihonto Hana Sword (alternate code)	58855558
Sora Katana of the Katakara Clan	360152
Tataro Magnum 357	370402
The Lost Blade of the Kusagari Clan	360378

异度之刃

原名	Xenoblade	发售日	6月10日
游戏类型	角色扮演	发行商	Nintendo
版本	日版		

神剑的两个隐藏技能获得方法

喰

委托人：サイハテ村 6F 遗迹研究本部：ルパ

任务接受时段：夜晚

任务 1：たまには孙らしく

取得ノポンの秘药的材料→向ルパ报告→将ノポンの秘药交给タッ→向ルパ报告。

任务 2：秘药の材料集め

在マクナ原生林中取得 5 个ナラクノミズスマシ→在マクナ原生林中打倒ジャンゴ・クロード，直到取得 3 个クロードの暗视目玉→在 光の地ザトール中打倒ポイズン・グロッグ，直到取得 2 个グロッグの百步毒。

任务 3：マクナ遗迹の谜 1

取得在マクナ原生林中各个地方的三本古文书→向ルパ报告。

任务 4：マクナ遗迹の谜 2

在征服王アギニ的坟墓前祈祷→调查征服王アギニ的坟墓内部→向ルパ报告。

任务 5：マクナ遗迹の谜 3

在エルト海中打倒フラーベル・アンドス，直到取得 3 个アンドスの水性グリス→在マクナ原生林中的树液のほら穴中取得 3 个アルグラ树液
→向ルパ报告。

任务 6：マクナ遗迹の谜 4

对着棺材使用润滑油→进入棺材，调查里面→向ルパ报告。

铠

委托人：落ちた腕，ジャンクス，隐れ里门口：エレナ

任务接受时段：昼

任务 1：里の无事を确保して

打倒 3 只在落ちた腕的八五式流星筒型→向エレナ报告。

任务 2：机神兵大量讨伐!

打倒 10 只位于落ちた腕的五六式・PROTO→向エレナ报告。

PSP 上半年 游戏研究秘技大集合

潜龙谍影 和平行者

原名 Metal Gear Solid: Peace Walker | 发售日 4月29日
游戏类型 动作 | 发行商 Konami | 版本 日版

实用技巧一览

特别任务

本作一共有 128 个特别任务，随着流程的进行会出现大部分特别任务，其他的需要完成指定的特别任务才能开启。开启全部特别任务的最简单方法就是在任务选择界面调到 ALL OPS 一栏（全部任务，按照任务出现顺序排列），挨个打下去就行了。（狩猎任务除外。）

狩猎任务出现方法

在任务进行到第三章，将 AI 兵器击败后（对コクーン战），出现特别任务 29 号，选择任务，收听简报，到档案库将奇科名下的所有简报都收听完毕（不能按 START 跳过，可以按 X 键快进），之后进入 29 号特别任务，海边的码头会看到狩猎猫，靠近后发生剧情出现狩猎火龙的任务，顺次完成狩猎任务即可开启全部狩猎任务。使用麻醉武器攻击怪物可以将怪物捕获，要想取得 S 级的话就要在短时间内捕获怪物，麻醉手枪和麻醉狙击枪效率最高。

真结局出现方法

单人流程完成第四章为普通结局，之后可以继续进行游戏的第五章。通关后完成一些任务（一到三个），会发生扎多尔诺夫逃跑事件，任务栏中出现"ザドルノフ搜索"任务，在任务中找到隐藏的目标并回收完成任务。扎多尔诺夫一共要逃跑 7 次，所以一共 7 个搜索任务，每两个任务之间都需要经过一段时间（完成一到三个任务）。

第七个搜索任务需要达到以下条件：1. 完成"ザドルノフ搜索 6"；2.Metal Gear Zeke 制造完毕（4 个身体部件都安装，还要安装 2 个以上的配件）并派出去参加一次 OUTER OPS。达成条件后到 1 号特别任务二楼右侧走廊找到扎多尔诺夫发生剧情，出现最终战"对メタルギア ZEKE 战"，战胜 ZEKE 后真结局达成。

睡眠地雷

睡眠地雷被敌人踩中触发后会爆出睡眠气体，令一定范围内的所有敌人进入睡眠状备并立刻被回收。完成真结局出现 64 号特别任务，完成 64 号特别任务后取得。

睡眠火箭筒

睡眠火箭筒的导弹命中敌人直接回收范围内的敌人。与睡眠地雷的区别在于，睡眠火箭筒更容易命中，但是发射时有声音，会引起敌人的注意。取得方法：完成真结局→完成 45、46、102 三个特别任务→完成 47、48、91 三个特别任务→完成 37 号特别任务→完成 98 号特别任务取得睡眠火箭筒！

隐形迷彩

取得方法：完成真结局→完成 45、46、102 号特别任务→完成 47、48、91 三个特别任务→完成 49 号特别任务→完成 75 号特别任务→ 50 号特别任务评价 S 级获得隐形迷彩。

50 号特别任务是完全潜入任务，要在三分种内完成才能达到 S 级，掌握好敌人位置后，带上 SOLITON R.，穿上潜入服装靠墙疾走。用 Mk.22 麻醉迎面而来的敌人，FREEZE 背对的敌人，最终场景的两个人可以用烟雾弹过去，如果有睡眠地雷、火箭筒也可以选择使用。

无限头带

无限头带需要完成一连串的 AI 兵器"改"型的任务（113 → 115 → 117）后出现 119 号特别任务"对ピースウォーカー改战"，以 S 级完成该任务取得。最后对战和平行者 · 改，S 级评价需要在 20 分钟左右完成任务，最好在刷出火箭筒 M47（111 号特别任务 S 评价获得）再来挑战。

公车 S 级士兵收集大法

主基地的征兵（RECRUIT）根据周围的热点数量出现敌兵，一个热点在使用后经过 48 小时可以再次提供士兵，士兵的等级和你的英雄度高低有关。坐公车出行时一路上可以将大街上的热点全利用上（私家车自然也适合……）。只要你的英雄度够高，可以收到一大票 S 级兵。

约会任务

真结局后出现 67 号特别任务"与帕兹约会"，设定好问候的 CO-OPS 通信语句，带着 LOVE BOX 进入任务对帕兹逐条说话提高好感度。在帕兹身边装备 LOVE BOX 完成任务。完成时好感度达到 200 就得到 S 评价。S 级评价后可以在基地中按△查看女性特殊成员的泳装 3D 造型。

完成 119 号"对ピースウォーカー改战"特别任务出现与米勒约会的任务，CO-OPS 通信语句可以增加好感度，直接近身攻击米勒则可以更轻松地增加好感度，对被击晕的米勒搜身可以得到"爱国者"设计图。

约会任务达到 S 级后再次进入可以在场景中找到分别对应男女的泳装。

王国之心 梦中诞生

原名 キングダムハーツ バースバイスリープ | 发售日 1月9日
游戏类型 动作 | 发行商 Square Enix | 版本 日版



Venn 篇实用心得

从迪士尼城堡彼特的竞技场的弹珠机一路往上抵达房顶后，可以看到距离较远的对面屋顶有一个宝箱，该宝箱内装着的是スーパーグライド，装备后就能进行高速滑翔。正常的取得方式是要等到游戏后期学会空中滑翔之后再回到这里，但其实我们可以通过使用带有冲刺效果（以ダッシュ结尾）的攻击组合在第一次来到迪士尼城堡时就入手这一强力技能。具体流程为：从弹珠机的平台抵达房顶后，站到房顶的箱子上面，让 Venn 正对着远方的宝箱。之后向前跳起（推荐 4 级高跳）到最高点后按□键冲刺，紧接着连续使用攻击技能（例如ファイアダッシュ），顺利的话就会落到宝箱旁边了。

Aqua 篇实用心得

Aqua 是以法系伤害为主，在练出强力魔法之前打起来较为吃力。白雪公主那个场景的中庭西侧拱形围墙上有一个宝箱，内装有强力魔法クラッカーファイガ，能帮助 Aqua 在游戏前期轻松应对。这个魔法的获得手法和 Venn 拿スーパーグライド类似，都是先向宝箱所在方向跳起，紧跟着使用冲刺攻击就能入手了。

推荐练级场所

在梦幻岛的世界中，以ピーターの隠れ家→ジャングル→人鱼の入江→海岸→虹の泷：下部这个顺序往返清理沿路出现的怪，配合上经验值提升的装备，1 个来回可升 1 ～ 2 级。但需要注意的是，这段场景内的怪数量多而且攻击力高，所以应多装备一些全体攻击技能，回复魔法也是必不可少的。ピーターの隠れ家中有存档点，每刷一遍之后记得去存个档，免得不小心死掉让努力付之东流。

角斗士 斗士起源

原名 剑斗士 グラディエータービギンズ | 发售日 1月14日
游戏类型 动作 | 发行商 Acquire | 版本 日版

无赖战法

左手拿大盾，右手任意武器，除了头盔之外其他所有装备都装上，攻击时仅使用上段攻击，尽快将敌人的头盔打落下来，然后捡起自己装上，这样可以有效阻止敌人自己捡起装上。之后继续使用上段攻击敌人头部，可以造成非常大的伤害，如果操作得当，可以很轻松地连死敌人。不过这种打法比较慢，很难打出高评价。还有就是左手装备小盾，头上装备头盔，将敌人的头盔打下来后装备到左手上，之后使用上段斩攻击头部。

此外还有一种比较无赖的战术，但是对人物等级要求比较高：装备上重量值比较高的双枪，这样可以有很高的破甲能力，在单挑战中可以将敌人卡在角落用普通攻击进行猛攻，而在多人战中则可以使用下段攻击来对敌人进行广范围攻击，可以很安全地打败敌人。当然，双手武器不仅限于双枪，双锤子、双斧头等都是可以的，这些要根据个人喜好和装备的能力来决定的。

隐藏结局

1. 成功赎身后选择第二项"回家乡"，自动结束游戏并进入二周目，属于 BAD ENDING。
2. 进入王子剧情后成功帮助王子战胜反抗者，选择第一项答应留在王子身边保护王子，成为皇家近卫队队长。
3. 进入王子剧情后在和反抗者的战斗中失败，王子被刺杀。该结局进行二周目将无法开启新难度，属于最坏结局。其他四种结盟结局的触发方法：在成功帮助王子战胜反抗者，在最后王子询问是否答应留在身边时选择第二项"否"，进入四个同盟斗技场幕后支持者的结局。
4. 通过阿库伊莉亚的介绍进入将军的部队，并在前线立下许多战功，成为了角斗士之间流传的佳话。
5. 元老会议员庞贝尼邀请主角再次回到斗技场战斗，成为当地永远不败的最强斗士。
6. 和艾莉扎布埃塔夫人一起前往地中海经商（其实是私奔……）。
7. 答应普罗乌斯的邀请，和他一起保护贵族。

战场的女武神 2 高卢王立士官学校

原名 战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 | 发售日 1月21日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 SEGA | 版本 日版

官方联动密码

进入 EXTRA 选项后，输入密码就会得到一些隐藏物品，包括可使用的人物、涂装等等。

人物	密码
敏兹	CKRJWNSXTYMNGZRT
伊蒂分队	TKBHCNBERHRKJNFG
TV版艾莉西雅	KBAFLFHICAJTKMIY
拉玛尔	LITSGAAMEORFRCRQ
塞露贝莉亚	KSNEGA56LPY7CTQ9
伊莎拉	与PS3版的存档联动
艾米莉亚	与《梦幻之星 携带版2》的存档联动

涂装	密码
SEGA标志	364BNZ29ARL78XCJ
高卢义勇兵	YJG6LMRQT9EP5CFN
BiITZ	9A5MYSG56K47GE3B
倒福	56PW3MLTEYFZJXKN
土星	RG7CSKXAGJTWYM96
ぷよぷよ！ セガ	49FX6ECYKWXJGYSN
多罗猫	TRANKRMANCHS3WSY
BAYONETTA	FNSZNCLNKERSG3WJ

.hack//Link

原名	.hack//Link	发售日	3月4日
游戏类型	动作角色扮演	发行商 NBGI	版本 日版

黄昏骑士团全成员复活条件一览

PC名	复活条件
A.D.2009	
《.hack//SIGN》	
ミミル	完成《.hack//SIGN》主线剧情"旅立ち"
司	
银汉	完成《.hack//SIGN》分支剧情"银衣の骑士团"
昴	完成《.hack//SIGN》分支剧情"昴の捜索"
楚良	完成《.hack//ZERO》分支剧情"解放"
BT	完成《.hack//SIGN》主线剧情"旅立ち"
ベア	
クリム	
《.hack//AI Buster》	
アルビレオ	完成《.hack//AI Buster》分支剧情"梦の中で"
ほくと	完成《.hack//AI Buster》分支剧情"リコリスの花"
リコリス	完成《.hack//AI Buster》分支剧情"梦の中で"
A.D.2010	
《.hack//》	
オルカ	完成《.hack//AI Buster》分支剧情"幽灵ドラゴン"
バルムンク	完成《.hack//》主线剧情"シックザールの招待状"
カイト	完成《.hack//Link》主线剧情"不灭なる黄昏"
ブラックローズ	完成《.hack//》主线剧情"シックザールの招待状"
ミストラル	完成《.hack//》主线剧情"シックザールの招待状"
ヘルバ	完成《.hack//Link》分支剧情"女王の降临"
エルク	完成《.hack//ChupChopCase》分支剧情"チャップチョップ #1"
ミア	完成《.hack//ChupChopCase》分支剧情"チャップチョップ #3"
ぴろし	完成《.hack//ChupChopCase》分支剧情"チャップチョップ #1"
ガルデニア	完成《.hack//》分支剧情"ゲリラライブ"
なつめ	完成《.hack//ChupChopCase》分支剧情"チャップチョップ #2"
寺岛良子	完成《.hack//Liminality》分支剧情"ジークの决心"
砂岚三十郎	完成《.hack//》分支剧情"刀コレクション"
ワイズマン	完成《.hack//》主线剧情"シックザールの招待状"
リョース	完成《.hack//》主线剧情"シックザールの招待状"
ニューク兔丸	完成《.hack//》分支剧情"ゲリラライブ"
レイチェル	完成《.hack//》分支剧情"ゲリラライブ"
月长石	完成《.hack//》分支剧情"ゲリラライブ"
マーロー	完成《.hack//ChupChopCase》分支剧情"チャップチョップ #2"
カズ	完成《.hack//ANOTHER BIRTH》分支剧情"姊の威严"
エミー	完成《.hack//G.U.》主线剧情"大圣堂の声"
ウッチー	完成《.hack//G.U.》主线剧情"大圣堂の声"
《.hack//ZERO》	
ジーク	完成《.hack//Liminality》分支剧情"ジークの决心"
カール	完成《.hack//ZERO》分支剧情"解放"
アルフ	完成《.hack//ZERO》分支剧情"友达の绊"
《.hack//ANOTHER BIRTH もうひとつの诞生》	
チムニ	完成《.hack//ANOTHER BIRTH》分支剧情"姊の威严"
《.hack//XXXX》	
クビア	完成《.hack//XXXX》分支剧情"反存在"
A.D.2014	
《.hack//黄昏の腕轮传说》	
神威	完成《.hack//黄昏の腕轮传说》分支剧情"再会"
シューゴ	完成《.hack//黄昏の腕轮传说》分支剧情"アウラのもとへ"
レナ	完成《.hack//黄昏の腕轮传说》分支剧情"アウラのもとへ"
ミレイユ	完成《.hack//黄昏の腕轮传说》分支剧情"ゼフィ"
レキ	完成《.hack//黄昏の腕轮传说》分支剧情"再会"
凤花	完成《.hack//黄昏の腕轮传说》分支剧情"ゼフィ"
HOTARU	完成《.hack//黄昏の腕轮传说》分支剧情"宝探し"
コミヤン3世	完成《.hack//黄昏の腕轮传说》分支剧情"宝探し"
A.D.2016	
《.hack//Roots》	
タビー	完成《.hack//Link》主线剧情"终末の果ての迷宫"
直毗	完成《.hack//CELL》分支剧情"碧の选择 #2"
エンダー	
表屋	完成《.hack//Link》主线剧情"终末の果ての迷宫"
藤太	完成《.hack//Roots》分支剧情"ターミナルディスク"
フィロ	完成《.hack//Roots》分支剧情"最後の挨拶"
匂坂	完成《.hack//G.U.Returner》分支剧情"归还"
三郎	完成《.hack//Roots》分支剧情"调べてきてよ #2"
Bセット	完成《.hack//G.U.Returner》分支剧情"归还"
ゴード	
清作	完成《.hack//Roots》分支剧情"调べてきてよ #1"
英世	
ウール	完成《.hack//Roots》分支剧情"笑う PK"
カシミア	
志乃	完成《.hack//G.U.》分支剧情"大圣堂の出来事"
《.hack//Alcor》	
七星	完成《.hack//Alcor》分支剧情"七星の决意"
《.hack//CELL》	
碧	完成《.hack//CELL》分支剧情"碧の选择 #2"
アダマス	完成《.hack//CELL》分支剧情"碧の选择 #1"
カホ	
A.D.2016	
《.hack//G.U.》	
シラバス	完成《.hack//Alcor》分支剧情"七星の决意"
パイ	完成《.hack//G.U.》主线剧情"大圣堂の声"
クーン	完成《.hack//Roots》分支剧情"无法砦"
ハセヲ	完成《.hack//G.U.》主线剧情"大圣堂の声"
アトリ	
朔	完成《.hack//G.U.》分支剧情"新宫皇の诞生"
望	
エンデュランス	完成《.hack//ChupChopCase》分支剧情"チャップチョップ #3"
榊	完成《.hack//G.U. 》分支剧情"失坠の渊に"
揺光	完成《.hack//Alcor》分支剧情"失意の遥光"
榉	完成《.hack//Link》分支剧情"月の子ども"
オーヴァン	完成《.hack//Link》分支剧情"再诞ふたたび"
ガスパー	完成《.hack//Alcor》分支剧情"大圣堂の出来事"
八咫	完成《.hack//G.U.》分支剧情"爱されぬ理由"
がび	完成《.hack//G.U.》分支剧情"カオスティック・ムーン"
松	完成《.hack//G.U.》分支剧情"榉榉は行方不明"
枫	
大火	完成《.hack//Roots》分支剧情"调べてきてよ #1"
柊	完成《.hack//G.U.》分支剧情"失坠の渊に"
槐	完成《.hack//Alcor》分支剧情"失意の摇光"
太白	完成《.hack//Roots》分支剧情"调べてきてよ #1"
天狼	完成《.hack//Roots》分支剧情"最後の挨拶"
ぴろし3	完成《.hack//ChupChopCase》分支剧情"チャップチョップ #3"
ボルドー	完成《.hack//Roots》分支剧情"笑う PK"
ネギ丸	完成《.hack//Roots》分支剧情"笑う PK"
グリン	完成《.hack//Roots》分支剧情"笑う PK"
清作(兽人)	完成《.hack//Roots》分支剧情"调べてきてよ #2"
英世(兽人)	完成《.hack//Roots》分支剧情"调べてきてよ #2"
カズボロー	完成《.hack//Link》分支剧情"マザーデータ"
アイナ	完成《.hack//G.U.》分支剧情"オーヴァンの愿い"
葬炎の骑士	完成《.hack//Link》分支剧情"カロンの囚人たち #2"
葬天の骑士	
葬海の骑士	
レイド	完成《.hack//G.U.》分支剧情"榉榉は行方不明"
《.hack//G.U. TRILOGY》	
默示录の兽	完成《.hack//G.U.TRILOGY》分支剧情"默示录の兽"
A.D.2020	
《.hack//Link》	
チエロ	完成《.hack//Link》主线剧情"データ异变"
クラリネッテ	完成《.hack//Link》主线剧情"データ异变"
フリューゲル	完成《.hack//Link》主线剧情"号泣"
カイト(そら)	完成《unknown》分支剧情"スペシャルゲスト"

普利尼2 特攻游戏

原名	プリニー2 ~特攻游戏！ 晓のパンツ大作戦ッス!!~	发售日	3月25日
游戏类型	动作	发行商 日本一	版本 日版

特别关卡的出现方法

魔王城スイーツ男爵战

游戏开始后按照以下顺序收集珍品

1. サンドウィッチパレス(デス13アイスクリーム)
2. 魔海のヴォルケノ庵(チョコ・コルレオーネ)
3. 魔界百花殿(マグナムキャンデー)

随后在魔王城内与スイーツ男爵战斗

魔王城アサギ战

在据点处让コンシェルジュ复活,然后把他邀请到天窗の小部屋里

游戏开始后按照以下顺序收集珍品

1. 魔海のヴォルケノ庵(フライ・ド・ザ・ポテト)
2. サンドウィッチパレス(ドリンクMサイズ)
3. サタンランド(パンバーガー)

随后在魔王城内与アサギ战斗

魔王城ラハール战

在据点处让コンシェルジュ复活,然后把他邀请到ラハール・ハウス里

游戏开始后按照以下顺序收集珍品

1. サタンランド(止められない止まらないゲーム机)
2. 魔界溪谷(おやつのポテ珍)
3. 邪神の不幸沼(エリンギャーのあやしい触手)

随后在魔王城内与ラハール战斗

魔王城エトナ战

在据点处让ラッキー助教授复活,然后收集100个ラッキードール换得"魔の团交券"

去魔王城选择"たたかう"与エトナ战斗

练武の修道院

在据点处让ラッキー助教授复活,收集36个ラッキードール换得"修道院への地图"

在据点处让时空の渡し人复活,和他对话后选择"练武の修道院"后前往(2周目后BOSS会随机变化)

练武の塔 深渊

在据点处让ラッキー助教授复活,收集70个ラッキードール换得"练武の黑键"

在据点处让时空の渡し人复活,给他钥匙后选择"练武の塔 深渊"后前往(2周目后BOSS会随机变化)



尤迪的工作室

原名 ユーディーのアトリエ囚われの守り人 | 发售日 4月8日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 ガスト | 版本 日版

效果会变化的道具

游戏中的调和道具虽然相比前作要少很多，但有一部分道具根据素材的不同，调和后会发挥完全不同的效果，而且有很多道具算是游戏中非常重要的物品。



道具名称	果	制作方法
空飞ぶほうき	飞越地形	用品质不好的“グラビ石”进行调合，没有这个就不能通关。
	从采集地瞬间脱出	用品质好的“グラビ石”进行调合。脱出迷宫时非常好用，容易损坏的素材也能得到保存。
	城镇间无耗时移动	用高品质且高珍稀度的“グラビ石”进行调合。城镇间的移动不消耗时间，但是注意并非不遇敌。
アロマボトル	敌出现率低下	植物素材使用“オオオニブトウ”，可以减少迷宫里敌人的出现率。
ブリッツスタッフ	冰属性伤害	宝石使用黑水晶。对法克特亚神殿 B6F 的古代龙好用。
エリキシル剤	HP、MP、LP 全回复	药材料使用“ガマのあぶら”。与强敌战斗必备的道具。
	异常状态全回复	药材料使用“にんじん”。
解毒药	毒麻痹醉酒回复	使用高品质的“はぐるま草”就能回复复数的异常状态。
秘药ウロボロス	猛毒石化诅咒回复	神秘素材使用“世界灵魂”。回复解毒药不起作用的异常状态。
ソーン软膏	毒麻痹醉酒预防	用已经赋予毒预防的“ソーン软膏”再次调合。战斗开始后使用就不会中异常状态。
	睡眠混乱魅惑预防	油材料使用“ほねつき肉”。战斗开始后使用就不会中异常状态。
N/A	全属性伤害	素材中使用强力的爆弹。注意一开始是不分敌我的全体攻击。
神丹	HP 永久增加	根据“ひとくちだんご”的品质造成效果变化。提升基础能力值。
	LP 永久增加	
	MP 永久增加	
メテオール	笑脸会掉下来	布材使用“レーンクラフト”，敌全体 MP 伤害。
奇迹の杯	会发生什么呢？	对敌全体各种属性伤害兼异常状态赋予。还能强化我方。可以进行魔力填充，非常好用。
见えない锁	HPMPLP 减半	インゴット素材使用“フィリオダイン”。对 BOSS 也有效。
アルスィオーヴ	确率反射魔法	宝石使用良质的“ペンデローゲ”。对古代龙用道具。
古代の假面	将 MP 转换为攻击力	魔法素材使用良质的“七连圆环”。从属效果赋予“究极の”则成为最强首饰。

炽焰联盟

原名 Blaze Union | 发售日 5月27日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 Atlus | 版本 日版

由于《炽焰联盟》削弱的 QCB 奖励 +2 的加成，使得全员 6 星满能力变得极为困难，那么武器装备和重点角色培养就变得更加有研究价值，下面就针对这两个内容做一下推荐，希望可以给大家游戏带来便利。

强力装备推荐

一骑讨必胜系：此类装备在和敌人 1v1 的时候战斗必胜的优势，可以说是与女武神或与自己等实力对手交战时的关键装备，可以在棘手的关卡装备，在对抗异常状态时也只需要将敌人杂兵击倒即可获胜，很实用。

完全防御系：此类装备分为突击和反击完全防御两类，在预防敌人进攻和突击时有奇效，可保证我军在白刃战时占据主动，给弓箭手装备突击完全防御可以说是很难战败的，其他职业也可以较好的防御弓箭系突击。

技能槽积蓄系：此类道具分为可以让技能槽自动上升、瞬间使用技能和技能槽高速积蓄状态三类，在战斗中对必杀技的使用可以起到至关重要的作用，高速积蓄效果要好于自动上升，瞬间使用技能可以对盗取卡这类积蓄比较缓慢的必杀起到良好的帮助作用。

士气伤害最大化系：这类装备可以无视我方剩余人数，在结算统计时对敌人的士气造成最大限度的伤害加成，在对抗一些难缠的 boss 时比较有奇效，虽然大多都是 1map 的装备，但是在装备后秒杀敌人的情况变得异常多见。

主力角色养成推荐

（主角争议性较强，故这里不做推荐！）

シスキア：在 A 路线外可以给其食用 ATK 的果实来弥补 ATK 成长不足，同时可以通过 QCB 来尽快加满 TEC 和 LUK，这样会对装备盗取卡片的使用带来很多便利，很强力的角色。

メデューテ：整个游戏的核心角色，可以将 GEN 和 LUK 的食物或 QCB 分给她，让其变成 6 星全满的角色，配合



其特有的诅咒卡片会使得战斗变得相当容易，实力绝对超越 A 路线外的主角。

パメラ：角色特有技能很强力且 TEC 和 LUK 相当高，可以成为 A 路线シスキア的替补，尽快练满这两项为妙，攻击时可以利用特技多使用地形伤害系卡片即可事半功倍。

EXTRA 模式 5 本图书出现条件

アイテム图鉴：收录全部道具，在 C3 “扇げば揺れる麦の穂”这关集落获得。

カード图鉴：收录卡片资料，在 C4 “试练は尸を越えて”这关ネシア身上所持。

キャライラスト：收录全部人物资料，C5 “ティエラ炎上”这关パンドラ身上所持（会根据交战次数改变携带此物的关卡）。

サウンドモード：收录全部游戏的全部 BGM，C6A “双龙激突”这关集落获得。

ブレイズ战记：收录全部游戏 CG，C6C “死の舞踏”这关ネシア身上所持，只能盗取。

B 路线隐藏关卡“血”出现方法

エミリオ加入之后的“再会”和“黑幕”两关让她全部登场，之后在 B 路线通关后读取最终话“黑幕”的存档，再次消灭最终 boss 后就会进入隐藏关“血”，本关推荐装备士气伤害最大化，火属性攻击无效化和夜间得意的装备与其对抗，并且要注意出战顺序，不然很难取胜。

伊苏 法尔加纳的誓言

原名 イース フェルガナの誓い | 发售日 4月22日
游戏类型 动作 | 发行商 Falcom | 版本 日版

隐藏指令：Time Attack 模式中各项属性 MAX。
方法：在 Time Attack 模式中打开暂停菜单，输入指令 RLRLRL □△□△□△ ×。

使用后亚特鲁的等级升至 60 级，HP 为 999，武器防具强化等级为 MAX（Lv9），MP 回复速度最大。（使用后时间固定为 99：59：999）

隐藏技巧：炎刺
方法：为火焰魔法与下刺同时使用。能够对 BOSS 造成多段伤害。（对免疫火魔法的 BOSS 无效）

衣着变化：杜兰

在噩梦模式以上的难度下击败神殿中的杜兰，剧情插画中杜兰衣服的衣服将会比通常难度破损得更多。

画廊模式部分画像开启条件

条件	开启画像	
初次通关	Page1：1～16	
VERYEASY通关	Page1：17～20	Page2：1～9
NORMAL通关	Page3：20	Page4：1～10
NIGHTMARE通关	Page6：8～19	
INFERNO通关	Page6：20	Page7：1～14
最后六张画像的开启条件为VeryEasy～Inferno的六个BossRush的全部通过。		

隐藏 BOSS

贝鲁哈特（ベルハルト）：初次通关后出现在 Time Attack 中。

黑比卡多（黒いピッカード）：通关噩梦难度后出现在 Time Attack 中。



勇者别嚣张 3D

原名 勇者のくせになまいきだ：3D | 发售日 3月11日
游戏类型 动作 | 发行商 SCE | 版本 日版

强力铁镐

如果有一代的存档，那么在标题画面中按 L、R、L、R 就能开启一个“ツルハシ・ワミター”铁镐，如果有二代的存档，那么将会获得“ツルハシ・ドキドキ”铁镐。

高达 突击幸存者

原名 ガンダムアサルトサヴァイブ | 发售日 3月18日
游戏类型 动作 | 发行商 NBGI | 版本 日版

原创角色的初始能力值

在游戏中选择出生地也是非常有讲究的，例如选择フロンティアⅣ为出生地时，“射击”与“感知”这两项能力会比较高，而选择フォン・ブラウン的时候，“防御”与“反应”会比较高。

减缓推进器过热的小技巧

本作与前作一样，只要不断连按冲刺的话，就能减缓推进器的过热槽上升时间，这样一来长距离的高速移动就非常简单了。特别在有重力的关卡中，这样的小技巧对玩家很有帮助。而在宇宙关卡中，只能走直线。

PS3上半年游戏研究秘技大集合

噬神者

原名	God Eater	发售日	2月4日
游戏类型	动作	发行商	NBGI
版本	日版		



实用子弹推荐

顺序	弹药型号	弹药类型	弹药特性	弹药发射时间
1	SS	弹丸	射程が短い弾	上90°
2	M	制御	生存时间が短く敌の方を向く弹	下120° 1发生后0.2秒
3	S	弹丸	高性能な全方向ホーミング弹	2发生后0.5秒
4	M	球	生存时间が长く敌に张り付く弹	3与敌人冲突后
5	L	レーザー	射程が极短い弹	4自然消失时
6	L	レーザー	射程が极短い弹	4发生后0.2秒
7	L	レーザー	射程が极短い弹	4发生后0.5秒
8	L	レーザー	射程が极短い弹	4发生后1秒

俗称的“脑天直击弹”。最实用的诱导型子弹，无须瞄准，射程跟威力都有保证，最大特点是能够利用某些地形优势隔墙攻击敌人。RANK5之后可以制作。

顺序	弹药型号	弹药类型	弹药特性	弹药发射时间
1	SS	弹丸	弹丸：射程が　い弹	—
2	L	レーザー	射程が极短い弹	1与敌人冲突后
3	M	制御	生存时间が短く敌の方を向く弹	1与敌人冲突后
4	L	レーザー	射程が极短い弹	3发生0.2秒后
5	L	レーザー	射程が极短い弹	3发生0.5秒后
6	L	レーザー	射程が极短い弹	3发生1秒后
7	L	レーザー	射程が极短い弹	3发生2秒后
8	L	レーザー	射程が极短い弹	3自然消失时

俗称的“内脏破坏弹”，最强远程子弹。配合狙击枪身的OP消费减轻特性能发挥最大射程跟威力。因为放弃了诱导，所以非常适合在手动瞄准模式下对敌人的各个部位进行破坏。

顺序	弹药型号	弹药类型	弹药特性	弹药发射时间
1	M	制御	生存时间が短い弹	
2	L	弹丸	射程が极短い弹	与1同时
3	L	弹丸	射程が极短い弹	2与敌人冲突后
4	L	弹丸	射程が极短い弹	1发生0.2秒后
5	L	弹丸	射程が极短い弹	4与敌人冲突后
6	M	制御	生存时间が短い弹	4发生后0.2秒
7	L	弹丸	射程が极短い弹	与6同时
8	L	弹丸	射程が极短い弹	7与敌人冲突后

刷钱大法

由于子弹制作需要花费大量金钱，这里介绍一个RANK4就能使用的刷钱方法：道具商店里面有4种道具：荒神爪、荒神骨片、感觉体、ガラス纤维。它们卖出的价格其实是比买入价格要高的，换句话讲只要从商人那里大量买入这4种道具然后卖出就能不断赚取差价，从此不再为做子弹造武器发愁了。



暴雨

原名	Heavy Rain	发售日	2月23日
游戏类型	动作冒险	发行商	SCE
版本	中英文合版		

全结局最速达成

《暴雨》一共有18个结局，另外还有条件苛刻的奖杯“完美犯罪”的制约，因此最少需要七周目才能全部收集，但这并不意味着要把游戏从头到尾打上7遍，需要重复游玩的章节其实并不多，实际花费的时间应该就是通关两次的时间，还是比较快的，但需要严格按照以下顺序来完成，对于《暴雨》这样的游戏来说，可能会少了一些自由选择的乐趣。注意！以下内容涉及剧透，如重视首次游戏的体验，在未将游戏通关前请勿阅读此段内容。

一周目关键点

(1) 与“完美犯罪”相关的章节，都要严格按照奖杯要求来行动。

(2) 杰登用ARI找到所有与杀人魔有关的线索，并找出凶手。

(3) 伊森完成所有考验。

(4) 在第29章“逃亡”中让伊森被捕。

(5) 在第42章“惊险逃亡”中在伊森发现麦迪逊身分后原谅她。

(6) 在第51章“杀人魔的住处”中让麦迪逊死亡。

(7) 在第52章“老旧仓库”中让杀人魔杀死杰登。

开启新结局：新闻报导、崭新的开始、女主角已死、已上传、逍遥法外

二周目关键点

(1) 一周目后从第51章“杀人魔的住处”选关开始。

(2) 麦迪逊破解密码并躲进冰箱成功逃生。

(3) 在第52章“老旧仓库”中麦迪逊成功告诉伊森外面有警察。

(4) 由杰登干掉折纸杀手。

开启新结局：崭新的生活、结案、折纸的坟墓

三周目关键点

(1) 从第52章“老旧仓库”选关开始。

(2) 麦迪逊到达仓库后不反抗，让警察把她带走，伊森会被狙击手打死。

(3) 让杀人魔杀死杰登。

开启新结局：伊森的坟墓(另外出现“女英雄”的后半段，但不算收集成功)

四周目关键点

(1) 从第46章“老鼠”选关开始。

(2)伊森选择不喝毒药，回到车上用GPS选择错误的地点。

(3) 在第47章“解开谜团”中让杰登放弃调查。

(4) 在第51章“杀人魔的住处”中让麦迪逊死亡。

开启新结局：折纸忧郁、烟镜

五周目关键点

(1) 从第51章“杀人魔的住处”选关开始。

(2) 让麦迪逊找不到肖恩所在的地点，但成功逃生。

开启新结局：雨中的眼泪

六周目关键点

(1) 从第42章“惊险逃脱”选关开始。

(2) 发现麦迪逊身分后选择不原谅她，伊森再次被捕。

(3) 在第43章“陷阱”中，从车里成功救出罗伦。

(4) 在第47章“解开谜团”中让杰登放弃调查。

(5) 在第51章“杀人魔的住处”让麦迪逊找不到肖恩所在的地点，但成功逃生。

开启新结局：无助、回到原点、母亲的复仇

七周目关键点

(1) 从第51章“杀人魔的住处”选关开始。

(2)麦迪逊破解密码，得到地址，并选择一个人去旧仓库。

(3) 麦迪逊单枪匹马救出肖恩，并打败折纸杀手。

开启新结局：无辜、女英雄、辞职

完美犯罪快速补救

“完美犯罪”(消除曼弗雷德店里的所有证据，夺走罗伦、哈森和克拉玛的性命，且杀害麦迪逊和杰登，折纸杀人魔自由)是游戏中最容易错过的奖杯，而且这个奖杯不能以只选关键章节的方式来解决。因为便利店里让哈森死亡这一点在第一次玩时是不太可能想到的，因此就要从第10章一直打到通关，差不多要将整个游戏再打一遍，相当费时。不过只要在解决了所有的结局之后，我们就可以用相对快捷的方式来补救，从第10章至通关，只需要三个小时左右，可将流程缩减一半。具体方法是这样的：

(1) 从第10章开始，与“完美犯罪”相关的章节，都要严格按照奖杯要求来行动。

(2) 在第29章“逃亡”中让伊森被捕。

(2) 在第34章“医生”中让麦迪逊被变态医生杀死，QTE故意不按就行了。

(3) 在第35章“疯狂杰克”中让杰登被疯狂杰克杀死，QTE故意不按即可。

(4) 在第42章“惊险逃亡”中让伊森被捕。

这样一来，麦迪逊、杰登中后期的相关章节全部消失，而伊森后期的章节也被取消，流程自然就大幅缩短了，同时又符合奖杯条件，麦迪逊和杰登只要死了就行，被谁杀死没有关系。在游戏通关播新闻时，这个令人纠结的奖杯就会跳出来。

星之海洋4 国际版

原名	Star Ocean 4 The Last Hope Internationa	发售日	2月18日
游戏类型	角色扮演	发行商	Square Enix
版本	日版		

挂机杀敌

相信玩过《星之海洋4》的玩家对于战斗收集应该是印象非常深刻，而对于想白金的玩家来说简直就是噩梦。其中艾吉和艾鲁马托都有个非常耗时间的击破数3万收集。通常情况下要完成一个人的击破3万差不多需要40至50小时，整个过程十分单调和乏味，耐性不好会很容易放弃，不过艾吉在游戏前期可以通过挂机的方法来轻松获得击破3万收集。

首先需要准备一个连发手柄，游戏流程到惑星レムリッククリア上，在最后制御タワ–5层那打败BOSS后需要通过一段很长走廊。只要不通过封锁门，敌人会无限出来，利用这个特点就可以挂机杀敌了。这时我们只需要把圈键设置成连发，自己控制艾吉就可以了。而其他人可全部设置成手动模式让他们待机即可。

挂机前最好给艾吉装备レトロヒール，这样他完全不用考虑HP的回复问题。而敌人的攻击没有附带任何异常状态，完全可以安心的挂。同理也可以顺便把菲兹的3000战斗回数也拿了，可谓一举两得。

至于艾鲁马托就比较悲剧了，其实最终迷宫创生宫殿是可以利用BUG来挂机的，但因为很大概率会死机，所以还是老老实实自己手动去击破3万敌人吧。

魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗

原名	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	发售日	1月28日
游戏类型	角色扮演	发行商	NBGI
版本	中英文合版		



人格进化动画收集

将游戏通关后会在标题画面追加"EXTRA"的选项，进入"ムービー"的子项目可反复欣赏游戏中出现的动画，其中包括剧情动画和人格进化动画两大类。除剧情动画达成所有结局就能全部收集外，诗魔法少女的人格进化动画则必须在游戏的战斗中出现过一次才会收录到这里，且每种人格都包括以下6种动画：(1)第一形态→第二形态；(2)第二形态→第三形态；(3)第三形态→第四形态；(4)第一形态→第三形态；(5)第二形态→第四形态；(6)第一形态→第四形态。

要想高效率地收集人格进化动画，首先必须完成每名诗魔法少女LV8的精神领域(缇莉娅只需要达成LV3的真结局即可)，之后进入战斗待画面右下角出现"Purse Ready"的提示后，当画面下方乐谱中有超过两格的声波与左侧红色的扫描线重合时，按下对应数量的按键并抖动手柄就必然会出现动画。最后要提醒大家的是，"第一形态→第三形态"需要在Burst值超过5000%以上才会成功，"第二形态→第四形态"需要Burst值超过30000%；"第一形态→第四形态"需要Burst值超过10000%。

最速全结局达成

为了帮助大家更快地达成八种结局，参考以下的攻略顺序并在适当地位置保留或读取存档可事半功倍：

1.PHASE2第一次进入"ガルベルト铁柱桥"与严铠会面后选择"フィンネルの事だ"；
2.被关押到"スレイヴ街区"的牢房后选择"フィンネルの事だ"；
3.PHASE3第一次进入"塔A区画_下层"后在最后的记录点保留"存档A"；
4.停止动力装置前选择"フィンネルが元气になることを愿う"，并在接下来的强制战斗中不要主动攻击，等待5分钟左右自动结束战斗；
5.第一次进入"ムーシェリエル·コア"在最后的记录点保留存档"存档B"；
6.进入最后的房间选择"讴うのを止めさせる"，完成接下来的剧情达成"BAD ENDING"。
7.读取"存档B"进入最后的房间选择"このまま见守る"；
8.进入"塔A区画_上层"在塔顶击败守护精灵达成"菲妮尔的NORMAL ENDING"。
9.读取"存档A"，在停止动力装置前选择"サキが元气になることを愿う"，并在接下来的强制战斗中获得胜利；
10.进入"ムーシェリエル·コア"最后的房间选择"讴うのを止めさせる"；
11.在"にゃにゃ屋"接受到制作反射板的委托后，进入"ガルベルト铁柱桥"救下二人组获得关键材料并保留"存档C"；
12.保证没有完成任意诗魔法少女LV8的精神领域，最后成功进入星球的核心击败最终BOSS达成"库库娜的ENDING"。
13.读取"存档C"，探索菲妮尔LV8的精神领域，并在情节中选择"防卫机制を排除して俺がフィンネルを护る"让菲妮尔的好感度最大，最后成功进入星球的核心击败最终BOSS达成"菲妮尔的TRUE ENDING"。
14.读取"存档C"，在制作出反射板前完成缇莉娅LV3的精神领域并达成真结局，最后制作出反射板选择"ティリアの救いたい"达成"缇莉娅的NORMAL ENDING"。
15.读取"存档C"，在制作出反射板前完成缇莉娅LV3的精神领域并达成真结局，最后制作出反射板选择"やっぱり世界を救う！"。
16.成功进入星球的核心击败最终BOSS达成"缇莉娅的TRUE ENDING"。
17.读取通关存档选择"PHASE2から"开始游戏；
18.进入"ガルベルト铁柱桥"与严铠会面后选择"サキの事だ"；
19.被关押到"スレイヴ街区"的牢房后选择"サキの事だ"；
20.进入"塔A区画_下层"停止动力装置前选择"サキが元气になることを愿う"，并在接下来的强制战斗中获得胜利；
21.进入"ムーシェリエル·コア"在最后的记录点保留存档"存档D"；
22.进入最后的房间选择"このまま见守る"；
23.进入"塔A区画_上层"在塔顶击败守护精灵达成"咲的NORMAL ENDING"。
24.读取"存档D"在最后的房间选择"讴うのを止めさせる"；
25.探索咲LV8的精神领域，并在情节中选择"准备はできている"让咲的好感度最大，最后成功进入星球的核心击败最终BOSS达成"咲的TRUE ENDING"。

注：达成任意结局后的通关存档可以覆盖，不影响收集要素和多周目继承。

如龙4 传说的继承者

原名	龙が如く4 传说を継ぐもの	发售日	3月18日
游戏类型	动作	发行商	SEGA
版本	日版		

通用战法

《如龙4》有四个主角，他们战斗风格各不相同，不过人人都有"一招鲜"，除了个别敌人，如最后一个分支任务"亚门"中的亚门四兄弟，其他杂兵和BOSS几乎都可以用差不多的招数应对，包括本作的挑战模式"究极斗技"中也适用。掌握这些通用战法之后，本作的战斗可以说基本没有难度。

桐生一马：桐生大哥的战术和上一代差不多，以□□□△△把对手打成面朝天的倒地状态，然后走到对手头侧按○键把对手从地上拉起来，此时对手为背对桐生的状态，之后接着用□□□△△把对手敲翻在地。基本上两套下来，气槽就满了，可根据敌人所处位置放奥义。遇到无法敲翻的敌人或是会返技的BOSS，可以在中距离诱使对手出招，再按R1+△尝试发动返技"古牧流·虎落"，这一招的威力大得惊人，就算发动不了也只是踢一脚，没有多少破绽，可谓风险小回报高的神技！

秋山骏：秋山的攻击密度高，可先连点□压制，以△△△收尾，并把对手逼到墙边，基本上一套连技就能蓄起气槽发动喧哗奥义了，而对手倒地或靠墙壁状态秋山都可以发奥义，可用连技接奥义的方法把对手卡在墙角活活踢死。秋山的攻击力偏低，不过学会酒豪的心得之后，一喝酒攻击力就会明显上升，想速战速决的话那就在身上带几瓶酒吧。

牙岛大河：大河君打起来是最简单直接最爽快的，主要是他蓄力之后的刚体效果实在霸道("刚体"就是指被对手攻击也不会中断自己的攻击动作)，所以用□□□△蓄力△这套连技进行强攻硬拼也是可行的。牙岛也可以在头侧将倒地的对手从地上"捡"起来，但是因为攻击速度比较慢，所以不能像桐生那样打得连贯，好在蓄力技加气槽很快，所以放奥义的机会也很多。

谷村正义：谷村的体力很少，在混战中可能会有些压力，不过谷村的□△连技却十分强力，无论是杂兵还是BOSS都很吃这一招。□△可以把敌人打成慢慢倒地的状态，在对付单个敌人时，可以接四下单发的△键，这一套连技加气槽很快，之后可在对手倒地或起身时使用奥义痛击。谷村要对付的几个BOSS都可以用这种方法完胜。稍微麻烦一点的是一些胖子，被□△命中后不会倒地，好在谷村的基本连技在有气槽的情况下，都可以在连技结束动作中直接发动奥义，所以只要一开始集中干掉大体型角色，剩下的就都不足为惧了。

战神III

原名	GOD OF WAR III	发售日	2月23日
游戏类型	动作冒险	发行商	SCE
版本	中英文合版		

终极秘技

《战神III》流程中获得的武器道具涉及解谜，因此即便是已通关难度，也不能像前几作那样继承所有能力。但还是可以利用良性BUG来实现，而且使用此逆天秘技并不影响奖杯的取得。由于本秘技需要至少将游戏通关一遍方可使用，因此不会影响初次游戏时的体验，但对于想要研究混沌难度的玩家来说，这条秘技的存在可能会动摇其决心，影响游戏的重复价值，因此请慎用！

秘技的操作步骤如下：

第一步：打穿游戏的任意难度；
第二步：打过挑战模式，令竞技场模式开启；
第三步：在竞技场中将难度设为"泰坦"，自己的体力和道具槽设为无限，并设置两个蛇发女妖和一只米诺牛；
第四步：进入竞技场后反复跳跃，让自己被蛇发女妖石化后摔死，或是石化后被米诺牛打碎；
第五步：重复自杀，直到系统提示是否要降低难度，此时选择"否"即返回标题画面；
第六步：选择任意难度开始新游戏，秘技就会生效。

使用秘技后，一开始就拥有了全部武器和特殊道具，且体力无限！在干掉第一个BOSS波塞冬之后，奎托斯落入冥河，体力和魔力依然会变短，道具槽的长度为满值。第一次遇到雅典娜，取得的新武器"流亡剑"依然是1级的，这是使用秘技后惟一需要升级的武器，其他武器道具的等级不会发生变化。由于武器道具全满外加体力无限，高难度通关的难度近乎为零，白金奖杯唾手可得。而且还可以尝试用正常流程中还拿不到的武器去对付敌人或BOSS，体验不同的战斗乐趣。另外，还可以利用提前取得的解谜道具跳过部分流程，来个邪道通关，但有可能引发死机状态。

连续飞燕

本作中还有一个空中连续冲刺的小BUG，俗称"连续飞燕"。具体操作方法是这样的，首先要得到飞靴，这样才能使用空中冲刺，按住L2按一次□键，确保当前使用的特殊道具为弓箭，跳起后按住L2键再往目标方向推住右摇杆，这是简单版本，普通二段跳的高度可以在空中连续冲三次；跳起按住L2键，推住右摇杆的同时还连点□键的话，二段跳高度可以在空中连冲七八次下，如果是有高低差的地形，连续空中冲刺的距离会相当夸张。这一招有玩家用于邪道最速打法的研究，在一般的游戏中，用于快速移动也是不错的选择。

X360 上半年游戏研究秘技大集合

心灵杀手

原名 Alan Wake　发售日 5月18日
游戏类型 动作冒险　发行商 Microsoft Game Studios　版本 中英合版

提高亮度不会消耗电池

轻按LT键可以提高手电筒亮度，此时手电筒不会消耗电池能量。不过使用该方法即使提高亮度也不会使敌人进入硬直，最好一边照一边往后退。



PS3/X360 上半年游戏研究秘技大集合

生化奇兵 2

原名 BioShock 2　发售日 2月9日
游戏类型 主视角射击　发行商 2K Games　版本 美版

武器升级装置

游戏中一共有14个武器升级装置(POWER TO THE PEOPLE)，调查使用，可以将任意一种武器提升一个等级。武器升级装置的数量比所有武器可以提升的等级数要少，所以是无法将所有武器升满的，需要玩家按自己的喜好和习惯进行选择。因为本作无法回到以前章节的地图中，所以一定要在完成章节之前取得该章节中的升级装置，否则就无法取得了。以下取得方法根据区域名进行描述，可以在游戏中打开地图查看。

全部14个武器升级装置位置

第二章 莱恩游乐园 RYAN AMUSEMENTS

1. 保安区(SECURITY)的走廊里。
2. 未来大厅(HALL OF THE FUTURE)，道具贩卖机附近。

第三章 贫民窟 PAUPER'S DROP

3. 用密码打开Fontaine诊所(Fontaine Clinic)的门后上到二层，出来经过架在城镇广场(TOWNSQURE)上方的连接桥到东侧，经过一个弹药贩卖机后就到了。
4. 林波舞室(The Limbo Room)西边的一个房间中。
5. 经过辛克莱奢华公寓(Sinclair Deluxe Tenements)的细长走廊到东侧的房间中。

第四章 水妖小巷 SIREN ALLEY

6. 在美人鱼休闲室(Mermaid Lounge)，上楼骇客控制器开门，进入后从房间地板的洞落到下层找到武器升级装置。(非常容易漏掉！)
7. 前往5号抽水泵站(Pump Station #5)的路上，走廊左侧进入Lamb的办公室(Lamb's Office)，门前的标记写着Lamb的藏身处(Lamb's Hideout)，在房间里。

第五章 酒神公园 DIONYSUS PARK

8. 在科恩的收藏室(Cohen's Collection)取得录音日记"A Gift From Billy"，得到密码1080，打开BASEMENT STORAGE南边的密码门进去就是了。
9. 去见Stanley Poole的途中，在两个细长走廊中间的连接处的房间里。

第六章 清泉未来研究所 FONTAINE FUTURISTICS

10. 摧毁四个信号中转站(Signal Relay)后打开保安办公室的门，在房间里。
11. 活体实验设施(Live Test Facility)的一个房间内，开始无法打开，需要绕到地图上看两个井排通风口左边那个旁边骇客门控制器开门再绕回来进入房间。

第七章 波尔赛弗捏外层 PERSEPHONE OUTER

12. 章节开始后顺着走廊一路前行，在走廊左侧。

第八章 波尔赛弗捏内部 INNER PERSEPHONE

13. 辛克莱将自己锁在一个房间里，找到两个声音日记得到密码2673打开门完成战斗后进房间升级武器。
14. 医务区(Infirmary)北方的房间里，干掉一个RPG炮塔后进入房间升级。

流程提示

■游戏中的子弹数量一直都不太充裕，如果打得太"尽兴"，很容易就会身陷重围无力反击。合理利用穿甲弹等子弹的针对性对敌人进行有效打击才行。那些保安机器人最好不要用子弹打爆，上前电击后骇客才是正道。

■骇客迷你游戏比前作来得直接明了，但是游戏不会暂停，要小心周围的敌人。除了降低指针摆动速度的强化基因外，适当使用自动骇客工具也是非常必要的。每次骇客失败都会减血，但是空血槽后就不再减血了。关于骇客的一个成就/奖杯——Prolific Hacker需要将游戏中每种可以骇客的东西都骇客一次，它们包括：Circus of Values(自动贩卖机)、门锁、El Ammo Bandito(弹药贩卖机)、First Aid Station(加血站)、Safes(保险箱)、Security Bots(保安机器人)、Security Cameras(保安摄像头)、Security Turrets(保安炮台)。

■游戏中一共有129个录音日记(AUDIO DIARY)，它们都分布在每个章节的场景中，可以在暂停菜单中查看已经取得日记。相关的成就/奖杯只需要找到其中任意的100个即可取得，所以偶尔丢一两个无所谓。但是对于剧情派来说，这些都是珍贵的东西。

■每一章中都有一定数量的小妹妹(Little Sister)，一定要记得在找到她们之后将她们抗在肩上可以跟着她们的指示找到两个贮藏有大量ADAM的尸体，在她们收集ADAM时进行守护，多使用陷阱型的武器和技能比较容易完成守护。之后选择收割或拯救小妹妹，全收割的点数比全拯救稍多，拯救4、8和12个小妹妹时分别有礼物。中立结局的话，拯救4个收割8个可以得到最多的ADAM。

全结局达成方法

每个结局都有不同的通关动画(有些差别较小)。流程中选择Grace Holloway、Stanley Poole、Gil Alexander三人的生死会影响到最后Lamb博士的生死。

全结局达成方法		
小妹妹的影响		
对待小妹妹的方法	结局和埃莉诺的表现	
拯救全部12个小妹妹	好结局和善良埃莉诺	
收割全部12个小妹妹	坏结局和邪恶埃莉诺	
至少救一个小妹妹，至少收割一个小妹妹	抉择结局和邪恶埃莉诺	
Sofia Lamb博士的命运		
在善良埃莉诺手下	至少赦免三个角色中的一个	Lamb生还
	杀死全部三个角色	Lamb死亡
在邪恶埃莉诺手下	赦免全部三个角色	Lamb生还
	至少杀死三个角色中的一个	Lamb死亡

生化危机 5 导演剪辑版

原名 Biohazard 5, Alternative Edition　发售日 2月18日
游戏类型 动作射击　发行商 Capcom　版本 日版

PS3的导演剪辑版光盘直接将《绝望逃亡》和《失落的噩梦》两个DLC内容整合进来，放入光盘即可游戏(也可以下载DLC)，X360玩家则需要在LIVE上下载。新的佣兵模式"The Mercenaries: Reunion"需要有通关记录才能开启，可以继承原版记录，如果没有对应版本，就要先通一次关才行。

绝望逃亡 Desperate Escape

■场景中的道具是随机的，每次游戏都有些许不同。
■完成一次游戏解开角色Josh，可以在单人游戏中选择Josh进行游戏。
■在任意难度下完成游戏解开Josh和Jill的模型，在Extra Content菜单的"Extra Figures"中查看。
■以老兵难度(Veteran)完成游戏开启专家难度(Professional)。

失落的噩梦 Lost in Nightmares

■《生化危机》第四代和第五代是第三人称越肩视角的动作射击游戏，而之前的正统作品都是固定视角的第三人称动作冒险游戏。《失落的噩梦》章节中斯宾塞那复古的洋馆让老玩家看得心肝一颤，章节开始时就去调查洋馆的大门，连续三次就会出现"?"的提示，之后就可以进入经典的固定视角了。和《生化危机》初代如出一辙！再次调查大门可以让视角模式恢复。
■完成一次游戏解开角色Jill，可以在单人游戏中选择Jill进行游戏。
■在任意难度下完成游戏解开Chris和Jill的特殊模型，在Extra Content菜单的"Extra Figures"中查看。
■以老兵难度(Veteran)完成游戏开启专家难度(Professional)。
■BOSS战对威斯克，坚持三分钟就会自动结束。要提前结束战斗的话就要对威斯克造成一定伤害。普通枪械射击都会被其躲开，前两枪会左右闪，第三枪之后威斯克会冲向攻击角色，这时候会有一个QTE，按键正确的话会闪开威斯克的攻击，这时候任意角色都可以对维斯克进行体技攻击。威斯克的部分攻击动作中，在恰当的时候射击是可以命中的，多次被枪械击中，威斯克就会陷入硬直状态，这时候可以发动组合技，组合技的按键顺序是固定的：动作键→动作键→协助键→跑→动作键+跑。(因为按键模式选择和主机版本不同，故只给出对应的按键功能，请自行对应。)

《失落的噩梦》中的分数星牌收集		
序号	所在区域	具体位置
1	中央大厅一楼	楼梯背面的机关上方
2	中央大厅二楼	中央的吊灯上
3	中央大厅二楼	大厅正门上方的玻璃窗
4	二楼右侧走廊	走廊尽头卧室门外的小桌子上
5	一楼左侧餐厅	座钟里
6	餐厅二楼	环形走廊的尽头
7	一楼左侧厕所	储物架上
8	一楼右侧储物间	被遮住的铁笼里
9	一楼右侧书房	隐藏的房间，门对面的墙壁上
10	一楼右侧操作间	栏杆一侧的天花板上
11	地牢入口	天井一侧的天花板
12	地牢一层	入口附近通路右侧牢房内，尸体手上
13	地牢一层	L形走廊拐角处，门上方
14	地牢一层	L形走廊尽头牢房内
15	地牢二层	楼梯旁的牢房内
16	地牢一层	出口方向一边的储物架上
17	环形走廊	楼梯下方墙壁的格子内
18	别墅顶层	走廊尽头墙壁上

荒野大救赎

原名	Red Dead Redemption	发售日	5月18日
游戏类型	动作射击	发行商	Rockstar
版本	美版		

免费 DLC 下载包多人合作模式

"永远的反叛者"合作任务包大小为 15MB，在港服和美服都可免费下载。该任务包括 6 个全新的联机合作任务，可供 2 至 4 名玩家同时进行游戏。多人合作模式中，任务开始玩家可以选择自己携带的武器种类，任务长度与剧情模式的单一任务相似，合作中可以救起受伤倒地的同伴，完成普通合作游戏可以开启高级模式。合作模式增加了 10 个奖杯 / 成就。

奖杯 / 成就	要求	奖杯	成就点数	取得方法
Well done	完成 1 个 Co-Op 任务。	铜杯	5	前提条件当然是下载并安装好 DLC，进入公开的 Free Roam，按下 SELECT 之后选择 "Cooperative Missions"。
Have posse, will travel	完成所有 Co-Op 任务。	铜杯	15	Co-Op 任务一共有 6 个，分别是 The Kidnapped Girl、The River、The Herd、Ammunition、Walton's Gold 和 The Escape。
2 guys, 1 Coop	双人完成 1 个 Co-Op 任务。	铜杯	10	邀请 1 个好友来共同完成 1 个 Co-Op 任务。
Stake a claim	完成 1 个 Co-Op 任务，并且获得金牌评价。	铜杯	5	想要获得金牌评价就要尽可能地获得高分，评价总分是所有玩家的分数相加，游戏时间并不在评价范围之内，所以玩家可以慢慢打，多多爆头杀敌。
Struck gold	完成所有 Co-Op 任务，并且都获得金牌评价。	铜杯	10	按照条件完成即可开启奖杯。
Friends indeed	完成 1 个 Co-Op 任务，并且不能有人死亡。	铜杯	5	自己和队友都不能死，推荐任务为 The Kidnapped Girl，难度相对比较低。
You rule!	完成所有高级 Co-Op 任务。	铜杯	15	进入公开的 Free Roam，按下 SELECT 之后选择 "Advanced Cooperative Missions"。高级 Co-Op 与普通 Co-Op 的区别在于只能手动瞄准，所以攻关难度大大提高。进行高级 Co-Op 任务最好采用 3～4 人的配置，人多枪多火力强，还便于相互救助。
The mother lode	完成所有高级 Co-Op 任务，并且都获得金牌评价。	铜杯	20	尽量获得高分是获得金牌评价的关键。
Dodge this	在任意 1 个高级 Co-Op 任务中达成 10 连杀。	铜杯	10	任务可选择 "The Herd"，武器配置为 Marksman Ⅱ。在关卡初期使用狙击枪射击山谷底部的敌人，可轻松达成 10 连杀。
Bulletproof	不死完成 1 个 Co-Op 任务。	铜杯	5	自己和队友都不能死。

尼尔 伪装者 / 完全形态

原名	NieR RepliCant/GESTALT	发售日	4月22日
游戏类型	动作角色扮演	发行商	Square Enix
版本	日版/美版		

话题作品《尼尔》X360 上推出的是大叔版"完全形态"（GESTALT），而 PS3 上除了大叔版，还有少年版"伪装者"（REPLICANT），为 PS3 版独有的版本，两个版本奖杯分开，但游戏内容的区别并不大，因此以下的研究心得均适用。

文：copyl

结局设计

《尼尔》的结局设计非常有个性，甚至有些诡异。一周目通关必定为 A 结局；二周目接着一周目记录通关为 B 结局；三周目接二周目存档加收齐 30 种武器通关选第一项为 C 结局，选第二项为 D 结局。D 结局出现后玩家的存档会被强制删除！这虽然是个恶心的设定，但却是剧情的精髓所在。还是先 C 后 D 比较保险，选 D 结局的话请提前备份存档。



时钟刷钱法

《尼尔》对钱的需求量还不小，建议一周目在"5 年前"部分完成田地相关的支线任务开通农场，缺钱的话先去海岸の街买イネの苗→种满 15 块地→记录→退出游戏→把 PS3 的系统时间往后调一天→进游戏收割卖钱，反复操作，财源滚滚。不想这样刷的话也可以玩钓鱼，除了赚钱，还有一些素材需要通过钓鱼来刷。

重要素材备忘录

本作的奖杯 / 成就要求将 36 种武器全部改到 4 级，刷素材很需要运气，以下是各种素材的取得方法和所需数量，取得必要数量后可在"记号"处打勾。

记号	重要素材	需要个数	入手方法
□	锖びたバケツ	10	钓：海岸之街、沙漠（建议在沙漠钓，连锖びた块一起刷）
□	锖びた块	9	钓：沙漠
□	金矿	22	采取：沙漠比较多
□	パイライト	14	砂の神殿一进去左边房间．中间通道．右边房间3个采集点都会出现，反复出入来刷
□	メテオライト	5	采取：崖の村、石の神殿、砂の神殿
□	フローライト	18	箱：ロボット山（B2F的M字形那里很多箱子） 采取：砂の神殿
□	サソリの爪	10	沙漠里会跳出蝎子，打倒后挖取
□	坏れた腕	48	ロボット山里的黄色防御机器人
□	坏れたアンテナ	37	ロボット山里的黄色防御机器人
□	坏れたモーター	11	ロボット山里的弹幕机器人
□	坏れたバッテリー	5	ロボット山B2F里的防御飞行机器人
□	谜のスイッチ	9	ロボット山B2F里的红色防御机器人
□	大きな齿车	6	ロボット山B2F里的黄色防御机器人
□	チタン合金	24	ロボット山里的弹幕机器人或巨大机器人
□	形状记忆合金	8	ロボット山里的巨大机器人
□	机械油	5	ロボット山B2F里的防御飞行机器人
□	锖びたネックレス	4	北平原多云天气才会出现的人形魔物，有四五个
□	歪んだ指轮	5	石の神殿里的一堆剑士形魔物
□	割れたイヤリング	4	北平原多云天气才会出现的人形魔物，有四五个
□	贵金属のピアス	4	后期沙漠里漂浮的魔物，要靠近它才会出现。事先算好他出现的地点，走上去直接用枪的三角攻击解决
□	くすんだ腕	3	同"贵金属のピアス"
□	复杂な机械	8	南平原随机出现的BOSS或者青年期去砂の神殿中的魔を放ちし蝙蝠房间，打倒它后用一下魔法它就更新了（建议刷完素材再离开）
□	精巧な机械	5	同"复杂な机械"
□	纯な机械	6	同"复杂な机械"
□	止まった时计	3	洋馆の地下施设的人形魔物
□	动かない腕时计	11	南平原晴天时的一堆拿着盾手持棍棒的魔物，或者去魔法之石任务里的新宿
□	锖びた包丁	9	南平原多云时出现，或者去魔法之石任务里的新宿
□	齿の欠けたノコギリ	4	同"锖びた包丁"
□	凹んだ金属バット	21	北平原里的一堆小魔物，或者洋馆の地下施设（建议去洋馆，有很多）
□	黑真珠	15	海岸の街东、西海岸采取
□	坏れた土器	2	崖の村毁灭之前村长家下面的采取点（可以使用HARD难度跳崖跳到GAME OVER，再CONTINUE的方法刷。刷到时要存档，不然又得重来）
□	鹫の卵	4	同"坏れた土器"
□	巨大な卵	6	主人公の村采取

全武器入手方法

片手剑	
名もなき刀工の剑	初期装备
ゆりの叶の剑	武器屋买入
涅磐の短剑	石の神殿路上的箱子
月光と暗	去洋馆的路上有一位需要帮助的士兵，帮他击倒周围的魔物再和他对话后得到
轮回转生	假面の街剧情入手
地龙の钩爪	假面の街武器屋买入
背信の刃	洋馆里使用暗の键后，路上的箱子
百兽の剑	5年后在武器屋买入
信义	神话の森救出2名村民后，和村长对话入手或者5年后在武器屋买入
古の霸王	5年后假面の王国剧情入手
不死鸟の短剑	5年后在海岸の街武器屋买入
迷宫の声	5年后完成支线任务"大きな力"
铁パイプ	5年后完成支线任务"魔法の石"一开始主角妹妹那个地方的箱子或2周目通关后入手

两手剑（5年后）	
天从云剑	初期装备
断罪の斧	主人公の村武器屋买入
双子の牙	洋馆地下施设路上的箱子
不净なる斧	海岸の街武器屋买入
百兽の剑王	石の神殿里存档点旁边的门右边那个箱子
铁块	ロボット山剧情入手
不死鸟の大剑	魔王の城有2只鸟的房间，左边那个箱子
迷宫の歌	完成支线任务"王の眠りを荒らす者"

枪（5年后）	
宅寂	初期装备
王位慕夺者の枪	海岸の街武器屋买入
王妃の玉座	石の神殿里道（坐船来到）路上的箱子
日出国の魔刃	主人公の村武器屋买入
百兽の双枪	ロボット山来到BOSS战前的穴时先别跳下去，左边的箱子
兵士长の圣枪	假面の街武器屋买入
草原の龙骑枪	魔王の城舞踏会场后路上的箱子
不死鸟の枪	假面の街武器屋买入
迷宫の息	完成支线任务"宝物"

UFC 无可争议 2010

原名 UFC Undisputed 2010 | 发售日 5月25日
游戏类型 体育 | 发行商 THQ | 版本 美版

奖杯成就指南

恼人的"Kay, Tee, Eff, Oh!"

"Kay, Tee, Eff, Oh!"这个成就／奖杯是非常考验人品的，欧美论坛上一些家伙们猜测了很多方法，众说纷纭。这里提供一个方法：在Exhibition模式下选择任何一位角色，CAF对战，在对手被rocked之前用flash KO赢得比赛。看准机会当对手出拳的时候，这时要试着用相反的胳膊出拳击倒他已达成Kay，Tee，Eff，Oh！（在对CUP敌人时用flash KO赢得一场比赛）这个成就或者奖杯。

免费购物

想要免费买到一件道具，首先你要拥有能够支付这件道具的点数，之后在选择界面点确认键选定这件道具，要求你付费的时候，把光标停在YES上但是别按下确定键，然后按下返回键回到商店目录菜单后，你会发现你得到了这件道具，而点数并没有减少，哇哈哈。

大鲨鱼奥尼尔登场！

这个有点惊讶，但也在情理之中，一向喜欢出风头的大鲨鱼奥尼尔这次也来《UFC 无可争议 2010》中凑了热闹。在游戏的主菜单下输入以下密码：
右，上，左，右，下，左，上，右，下，左，□，△，△，□，开始（PS3版）
右，上，左，右，下，左，上，右，下，左，X，Y，Y，X，开始（X360版）



超级街头霸王Ⅳ

原名 SUPER STREET FIGHTER Ⅳ | 发售日 4月28日
游戏类型 格斗 | 发行商 Capcom | 版本 美版

低空出招

文：阳光成员 evilpig

在《超级街头霸王Ⅳ》（以下简称SSF4）中，基本上空中必杀技都可以低空施放。低空出招的方法是在地上完成空中指令后再输入上方向（即7/8/9方向）。比如某指令为J236P，可以利用2369P出，如果希望出招轨迹再稍微高一点，可以输入23693P。注意，虽然理论上输入"指令+7/8/9"三个方向都可以低空出招，但大部分角色输入"指令+7/8/9"后一般都有不同的出招效果，部分角色甚至由于必杀技设定限制只能前跳后出招只能输入2367/2149来完成低空出招。低空出招的好处在于，使自身的空中必杀技的出招高度更低，从而令自身的出招破绽减少，部分角色甚至可以利用低空出招来对对手进行强大的压制，如CAMMY的2149K及C.VIPER的低空214K等。



移动投

移动投是利用投技取消普通技的出招动作，利用部分角色普通技及特殊技人物模型前移的原理而使投技有效距离更远。但是只有少部分角色可以移动投，如RYU（5HK-LP+LK）、KEN（6MK-LP+LK）、GUILE（5MP-LP+LK）、BALROG（5HK-LP+LK）、GOUKI（5HP-LP+LK）、CHUN-LI（6MK-LP+LK）等。需要按键后最速LP+LK，接近同时按。

部分角色小技巧

Sagat：输入6LK/6HK-23P可以移动升龙，与移动投原理相似，此处则是利用必杀技取消6LK/6HK的前移动作。不但距离远，而且发动很快不易被识破。

C.VIPER：通过2LK-214LK（KK取消）-2LK重复可以对对手进行压制，熟练掌握的话可以使对手动弹不得。

BLANKA：在确认"前投"命中后，迅速拉1方向蓄力，在前投结束后对手倒地，这时往前一小步出UC1，保证UC在对手起身时击中对手，由于正逆向较难判断，能给予对手不小的压力，但由于被防后大不利，必须慎重使用。

GUY：EX623P-P的派生，把对手抓投的几率很大，如果有多个SC能量值，对手倒地后重复EX623P，对手就连后DASH都走不了。同样，破解方法也很简单……请你蹲下。

CHUN-LI：普通百烈脚其实也可以带入连段，最好的代入方式是2HP-百烈脚，只需要在2HP后按HK-MK-LK-MK-HK的顺序刷过去，再连点K键，伤害保证的同时，能量值存储速度也非常可观，而且后续还能目押形成连段，非常实用。

难点成就／奖杯

Long Time No See & Speed Freak

设定为3局2胜，以此为例，满足条件：2局PERFECT、3局利用UC终结对手、5次First Attack并不输一局，在BOSS战后刚拳出现并击倒即可。最容易的方法是选桑吉尔夫一路重复"PPP-对方倒地-起身-PPP"即可轻松满足条件并击败刚拳。同时，Speed Freak此奖杯也可以利用同一方法取得，但必须注意选取最高难度，因为在此难度下电脑受身几率极大，这样才可以做到"最速"通关。

All Clear

由于在全称号的奖杯有部分称号是需要最高难度通关才能解锁，因此如果此奖杯用最高难度来通关，就能同时解锁了相应的称号，以节省时间。

Endless Lobbyist & Team Lobbyist

解锁此成就／奖杯，并不是单纯的重复建立房间，而是建立后，并开始对战算作一次，重复30次后解锁。

From C to Shining C

最快的方法，就是找上好友互刷，推荐首先互相用SETH互相刷到C，因为D级人物赢C级人物分数较多，而且SETH的血量最少，能节省不少时间。

波斯王子 遗忘之砂

原名 Prince of Persia: The Forgotten Sands | 发售日 5月18日
游戏类型 动作 | 发行商 Ubisoft | 版本 美版

刷杀人数的好地方

第一次遇到飞虫时，那个洞穴里会一下子出现近百只飞虫，虫子都是一刀一个的，而且攻击频率不高，无伤干掉50个敌人的成就／奖杯在这里完成应该没有问题，被击中的话可以从最近的检查点重新开始游戏，继续杀飞虫，试上几次肯定能成功。其他与杀人数相关的成就／奖杯都可以在这里反复刷之。

对付各种杂兵及BOSS的简单技巧

首选先学会烈风之刃（WHIRLWIND）这个技能，此技能的强大之处就是能在一定范围内弹飞杂鱼，或使一些体型较大的BOSS产生硬直，接着只要赶紧跑上去补一刀就能轻松解决，而对付体型巨大的BOSS时就能造成巨大伤害，反复几次轻松干掉。不过此方法无法在最终BOSS战时使用。



永恒的尽头

原名 END OF ETERNITY | 发售日 1月28日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 SEGA | 版本 日版

刷钱大法

剧情进行到第5章时，先去完成"魂の看板"这个分支任务，替行商人夺回招牌，然后在第6章时去第8层的"ウォーターレス・ブリッジ"处找她。在她这里买"铁のクズ（废铁）"和"ガラス片（废玻璃）"这两种材料，然后返回4层艾贝尔市的武器店，在里面合成"コンパクトスコープβ（小型准镜β）"这个道具，合成费为3000，然后倒卖价格为4100，用此方法来回赚取差价。因为道具上限为999个，所以买完满材料一次性就能赚取约100万的差价。在游戏后期女商人会随机出现在数个位置，要想找到她的话最简单的方法就是反出进出フォーセイクン，用不了几次她就会出现了。

铺路大法

快速把道具两倍、珍稀道具两倍等有益效果连到斗技场是很重要的，因为后期不少有用材料均可在斗技场里打出来。由于地形限制，并不是所有的彩色能量块都能达到这个效果，这里推荐的是用绿色能量块来联。从第5章开始就可以打绿色能量块了，カラーギャング（绿皮枪手）会掉绿色能量块。他的出现位置包括第4层、第7层、第8层，多出现在白天，推荐在第8层打。斗技场里也有这种敌人，シルバー・キャニオン里也会随机出现。优先联好增加道具掉落几率的信号站后会轻松不少。

隐藏服装

7章之后调查琳贝尔房间里的衣柜，在出现文字的画面时输入以下指令，即可获得隐藏服装。

ファミ部Tシャツ	
PS3版	△ △ ↑ ↑ □ □ ← ← L1 R1
X360版	Y Y ↑ ↑ X X ← ← LB RB

8-BIT GIRL	
PS3版	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → △ □
X360版	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Y X

主机独有服装	
PS3版	R2 R1 R3 L3 L1 L2 → ← □ △
X360版	← ↑ → ↓ RB RB LB LB Y LS



游戏开发者收入与工作现状调查

文 九兵卫　美编 anubis

对于任何产业，人们最想知道的总是业内的收入以及工作现状，游戏产业是一项新兴的特殊产业，不管是玩家还是从业者都对其怀有无比的憧憬与好奇。到底游戏开发工作是否轻松？那些大名鼎鼎的游戏公司的薪资究竟如何？前段时间一份来自东京大学研究院的专题调查报告就给出了答案。这份报告涵盖日本与美国的游戏产业，从开发者收入、工作时间、满意度以及求职理由等多方面进行了比较，数字直观明了。若是梦想成为一名游戏开发者，大家不妨仔细往下看，或许你会有意外的发现！

REPORT 游戏开发者收入与工作现状调查概述

调查对象	从事家用机游戏开发的现职人员
调查区域	日本、美国
调查形式	网络问卷
有效调查票数	477

※总调查票数包含无效票在内，所以调查数字合计并非一定为100%。

CHAPTER 01 薪水高于一般标准 平均工作年数相对较短

既然要调查游戏开发者的收入，当然就要先与最基本的社会平均薪资进行对比。结果很明显，游戏开发者的待遇要高于平均水平，不过也并非如我们想象中那样高出太多，也仅仅是稍高出一点而已。但从工作者的平均年龄以及工作年数来看，游戏开发者比起其他行业要年轻很多，这意味着整个产业链有着更多的活力与发展空间，这与开发游戏所需的创造力是密不可分的。

对比日美游戏开发者的薪资，我们会发现一个很有趣的现象：在日本的游戏业，制作人的收入最高，而美国则不然，制作人的收入甚至不及程序员与图形工程师，可见东西方对于人才的重视类型还是有所不同的。整体上日本制作人的薪资略高于美国，但考虑到美国的奖金福利一向比亚洲丰厚，均衡之后可能两者还是差不多的。

※汇率参考（2010年8月）：1日元=0.07899人民币；1美元=6.7730人民币

日本游戏产业与一般标准的对比

项目	游戏产业	一般标准
平均年收入	518万4995日元	429万6000日元
平均年龄	33.8岁	44.4岁
平均工作年数	6.6年	11.5年

※一般标准以日本国税厅2009年度的国民收入调查数据为准。

日美游戏工作者年收入对比

项目	日本游戏开发者	美国游戏开发者
制作人	692万5000日元	45279美元
导演	563万6279日元	–
程序员	464万1390日元	64500美元
图形工程师	423万8588日元	47692美元
策划	409万6340日元	–
游戏设计	–	45896美元
音乐	559万625日元	53269美元
Debug	258万3333日元	–
品质管理	–	27894美元

※美国游戏工作者薪水标准以2009年秋季United Business Media收入调查为准。

CHAPTER 02 将发挥自身能力作为求职的动机

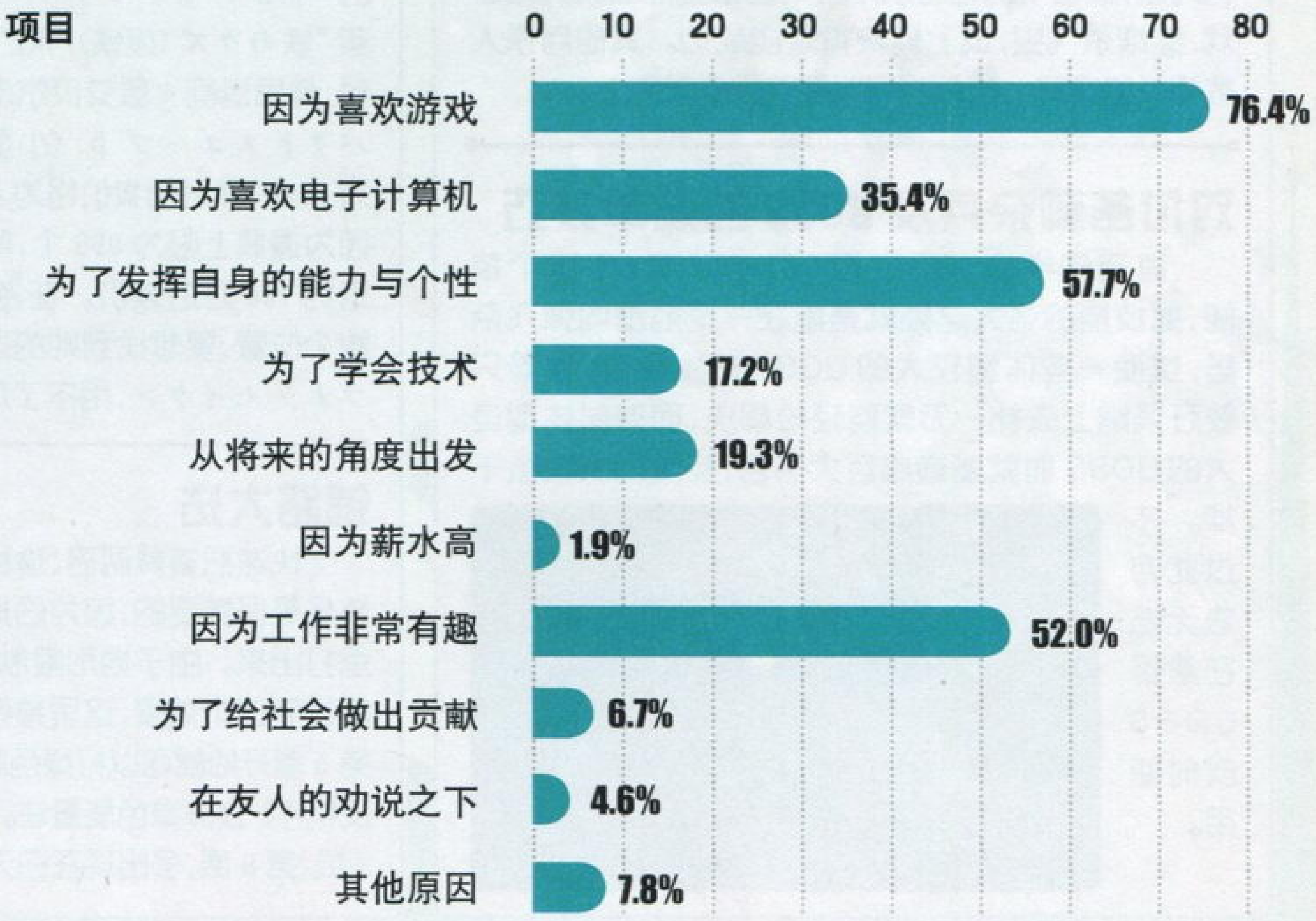
第二项是关于成为游戏开发者动机的调查，大部分人给出的理由都是“因为喜欢游戏”、“想要发挥自身能力与个性”、“工作很有趣”。其中令人意外的是，有近六成的受访者都认为相比普通的工作和职业，“游戏产业更能发挥自身能力与个性”，这或许也与前一项调查中游戏开发者的平均年龄比较低有关。

不单单是求职，游戏开发者对于转职的考虑也基本与上述因素一致。近年来，不管是日本的游戏会社还是欧美的各大工作室，人才频繁流动已经成为一种趋势。尽管造成该趋势与业界的激烈竞争不无关系，但游戏开发者越来越在意工作是否适合自身发展也是不争的事实。



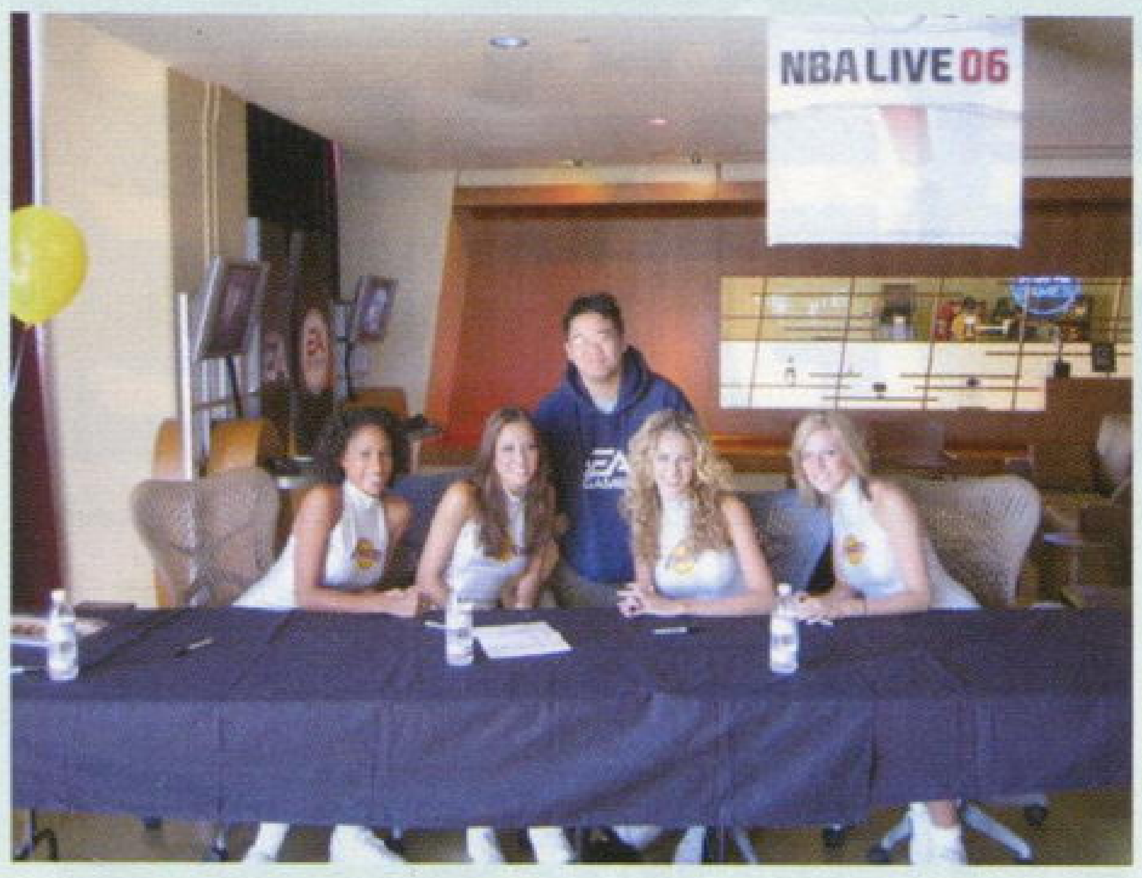


涉足游戏产业的理由



亚洲人的生活与工作压力大于西方国家，这是众所周知的事实，在游戏开发者的圈子里也不例外。调查中日本近半数的游戏开发者每周要工作 50 小时左右，按每周 5 天工作日来算，每天需要工作 9～10 小时；或者按每周 7 天工作日来算，每天也至少得干满 7 小时以上。再说得通俗一点，不管按照那种计算方法，加班都是绝对跑不了的。

和其他职业不同，游戏开发者往往会以一个游戏开发项目的进度为单位划分出一年中的繁忙期与轻松期。项目有大有小，开发周期自然也就有长有短。同样的游戏，美国人会将工作任务分阶段进行，所以繁忙期一般只在半个月左右，很少有连续长工作的可能；而在日本，长达 3 个月以上的繁忙期都是家常便饭，繁忙期内大部分人每周都需要工作 70 小时以上，这样的状态被称为工作狂一点都不过分。据称在游戏临近收尾的阶段，不少员工日夜待在公司，整个开发现场如同“修罗场”一般残酷……



CHAPTER 03 日本游戏开发者**工作时间较长** 繁忙期**远超出欧美同行**

工作时间（每周）

项目	日本游戏开发者		美国游戏开发者	
	回答数	百分比	回答数	百分比
未满 35 小时	6	1.3%	47	4.8%
35～45 小时	151	34.7%	353	35.8%
35～45 小时	189	39.6%	379	38.4%
超过 55 小时	131	27.5%	196	19.9%

繁忙期的长短

项目	日本游戏开发者		美国游戏开发者	
	回答数	百分比	回答数	百分比
未满 1 周	39	8.2%	116	11.8%
1～2 周	44	9.2%	287	29.1%
2 周～1 个月	79	16.6%	228	23.1%
1～2 个月	109	22.4%	142	14.4%
2～3 个月	74	15.5%	185	18.8%
3 个月以上	134	28.1%		

CHAPTER 04 游戏开发者对**职业生涯的规划**

日本属于以终身聘用制为主的国家，而美国人普遍更憧憬自由职业。最后一项关于游戏开发者对职业生涯规划的调查，则直接体现他们对于工作的满意程度。调查中有一半的受访者对游戏工作表示满意，另外有 1/4 的受访者对目前的工作并不满意。

提到转职的理由，半数日本游戏开发者给出的回答是——从事的开发项目单调乏味，所以想挑战更为有趣的尝试；美国的游戏开发者比较单纯，影响他们是否转职的因素主要还是薪水的高低以及工作时间的长短。另一方面，不管是美国还是日本，差不多一半的游戏开发者对游戏产业本身表示认可，愿意一直留在这个圈子内工作，这和他们内心对于游戏的热爱是分不开的。

工作满意度

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

非常满意 8.0%	满意 38.8%	一般 28.1%	不满 18.0%	非常不满 7.1%

在游戏产业的工作规划

项目	日本游戏开发者		美国游戏开发者	
	回答数	百分比	回答数	百分比
2 年以内转行	36	7.5%	144	14.6%
工作 2～5 年后转行	83	17.4%	196	19.9%
工作 5～10 年后转行	73	15.3%	168	17.0%
一辈子从事游戏产业	285	59.7%	469	47.6%

从游戏产业转职的理由

项目	日本游戏开发者		美国游戏开发者	
	回答数	百分比	回答数	百分比
为了做更有趣的工作项目	219	45.9%	180	18.3%
为了获得更高的收入	83	17.4%	246	24.9%
为了获得更高的职位	61	12.8%	85	8.6%
为了缩短工作时间	39	8.2%	236	23.9%
为了获得更安定的工作	64	13.4%	190	19.3%
想要改变现状	11	2.3%	37	3.8%

编者的话

做自己最想做的工作，这是无数求职者的美好愿望。身为玩家的我们，能如愿以偿地将兴趣转化为工作、成为一名游戏的创造者无疑是幸福的。

游戏开发工作虽算不上体力活，但却是一项不折不扣的劳动力密集型工作，这里的劳动当然指的是脑力劳动。从前期的策划与创作，到中期的编程与画面处理，再到最后的检讨与宣传，制作一款游戏的每个步骤都需要大量的精力投入。开发者的职责，终归在于“做”游戏而非“玩”游戏，所以幕后工作者付出的辛勤汗水是每一部佳作诞生的必要条件。

通常来说，游戏开发者的年龄层以 30 岁左右的年轻人为中心。除了自身的能力与技术，经验也是决定游戏产业从业者收入的一个重要因素，过于频繁的转职不利于游戏制作者自身的成长，也会对游戏公司的开发效率带来负面影响。

以上调查，来自于日本与美国这两个游戏产业高度发达的国家，产业圈成熟与否决定着社会的认可度，决定从业者的工作动力，当然这也会最直接地体现在开发者的薪水以及受尊重程度高低上。就国内的家用机游戏产业来说，到底还有多远的路要走，恐怕谁也无法做出乐观的估计，但相信只要有广大热爱游戏的玩家在，再干涩的土壤也总会迎来开花结果的那一天，让我们一起加油！

文 纱迦 & AIR04 美编 NINA

从PSP开始，家用机进入了一个全新的时代：功能越来越多，但限制也越来越多。厂商在提供用户更多功能的同时，也更注重对自己权益的保护。由于众所周知的原因，X360毫无疑问是目前玩家的首选，但自X360诞生以来，诸多限制都让玩家感到不爽，绝大部分玩家都没有将X360的功能发挥到100%，不过自制系统的横空出世给人带来了巨大的惊喜。PSP玩家应该都知道自制系统意味着什么，而X360的自制系统同样强大！下面就让我们来看看X360的自制系统吧！

这才是X360的真·完成形

认识XBR

说到自制系统，目前最常见的就是XBR。XBR全称XBReboot，是国外黑客制作的X360的自制固件系统。和PSP的自制系统一样，XBR也是利用了主机上的漏洞才得以实现的，具体来说就是利用X360的JTAG漏洞，对主机的NAND进行重新刷写。而微软很快就意识到了这个问题，于是在去年的8599系统更新之中将此漏洞补上了。不过就算是停留在7371系统的主机也不是必定能改XBR，如果有玩过《铁拳6》、《使命召唤 现代战争2》这样的游戏，该漏洞一样会被堵上。至于今年还上过LIVE的玩家就不用想了，肯定是不能改XBR的。这点和PSP破解不能升级颇为类似。

那么通过XBR能实现什么功能呢？答案肯定会让所有玩家心动。想玩锁区的《FF13》？想不花钱玩XBLA游戏？想免盘运行硬盘上的游戏？想联机又不被BAN？以上这些统统都不是问题。XBR的主要功能有以下几点：

1. 解除X360对硬盘限制。
2. 免盘运行硬盘上的游戏。
3. 能玩锁区游戏。
4. 免费解锁DLC和XBLA。
5. 支持模拟器。
6. 通过第三方软件实行KAI联机。

解除硬盘限制

微软卖的X360专用硬盘，价格贵得吓人，新型X360的硬盘还和以前不通用。虽然在更新中增加了支持U盘的功能，但最多只认16G，这点让很多玩家不爽。不过有了XBR，硬盘不再是问题。



有两种方式可以给X360加硬盘，最简单的方式就是USB口连接。由于XBR不能进行系统更新，因此你并不能像正常的U盘识别方式来读取里面的数据，但利用XEXMENU等软件可以直接读取硬盘上的全部内容。不过需要注意的是以此方式连接时，硬盘必须是FAT、FAT32或者HFS+的文件格式才能被360识别，而FAT与FAT32文件格式下不能读写超过4G的单个文件。

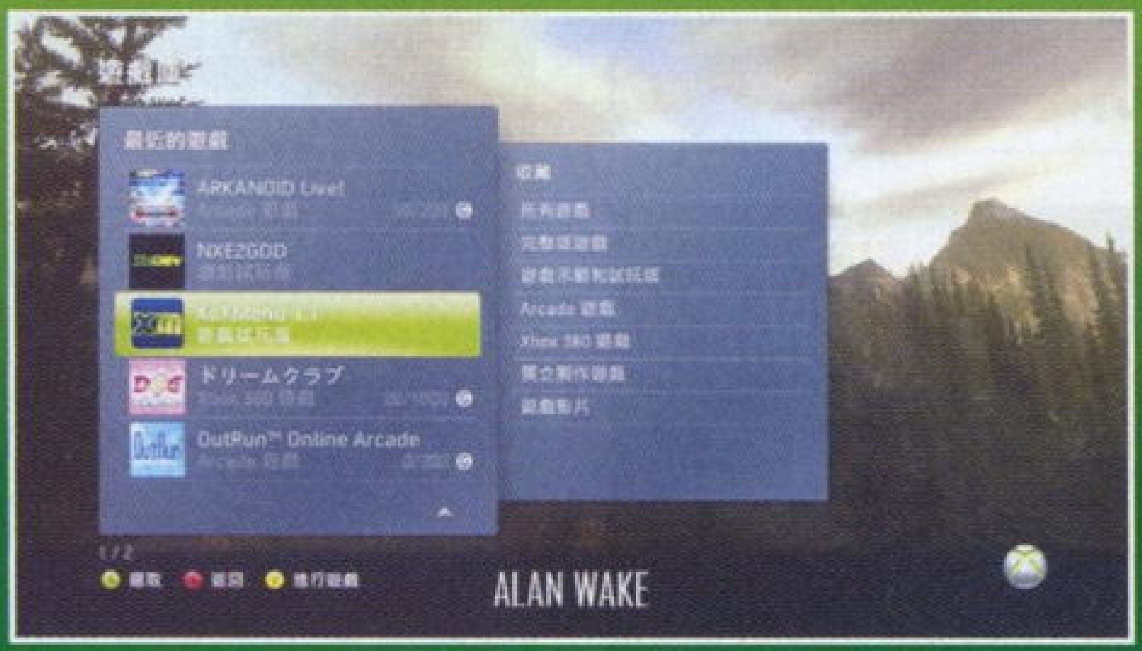
所以更推荐的是第2种方式：从X360本体顶部硬盘接口连接。大家都知道，X360的硬盘实际上就是SATA接口的硬盘，因此只要买一个此类硬盘即可尽享超大存储空间带来的快感了。大部分SATA接口的硬盘都能被XBR顺利识别，之后会在“记忆体”一栏内显示出来，选择直接格式化即可。格式化会提示输入主机序列号，这个序列号在主机背面条码下面。

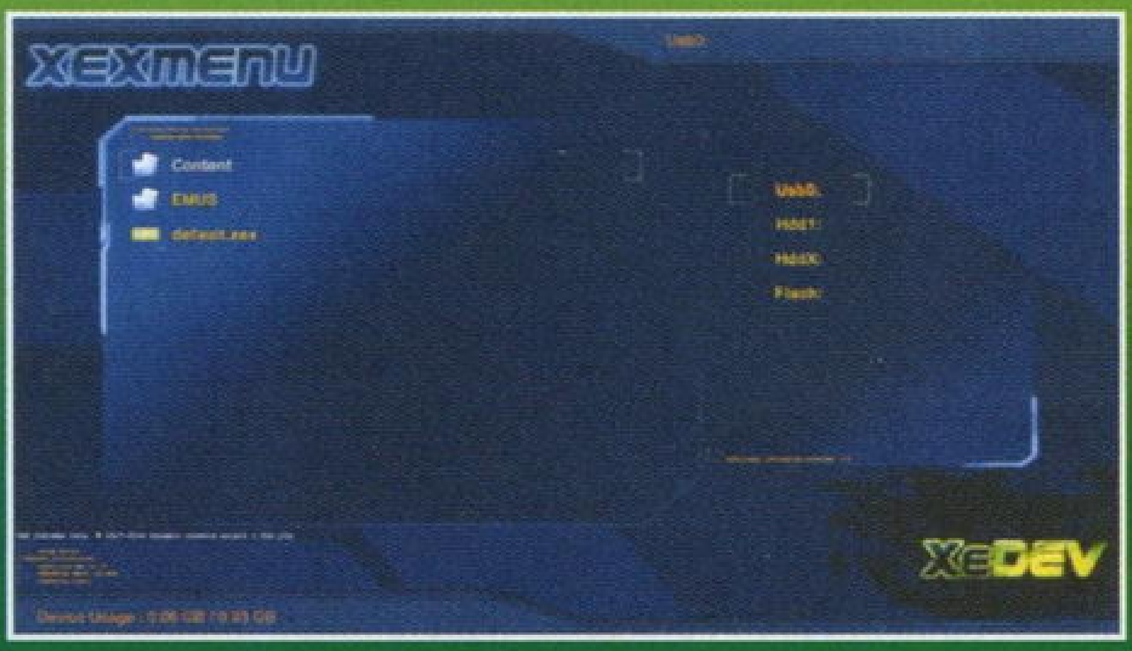
不过就算搞定了大容量硬盘，玩家往往还是需要经常在PC和X360之间转移一些文件，这时建议玩家购买一个硬盘数据线，利用这个可以直接往X360系统硬盘读写数据，非常方便。对于大文件，推荐用一个大于8GB的普通U盘或硬盘，使用前记得将其格式化成FAT32格式。另外亦可让X360连接电脑，以FTP的方式上传文件。

常用软件① XEXMENU

简单地说，这就是一款类似于Windows的资源管理器的软件，除了可以用于复制粘贴删除文件之外，还可以打开X360的应用文件，并查看X360运行状态信息如各项温度。

XEXMENU最基本的功能就是复制粘贴删除文件。在存储设备页面按X键，可以快速选择存储设备。按X出现的菜单显示一般有USB、HDD1、HDDX、Flash。USB设备一般显示为USB0，而插入第二个Usb设备后显示为USB1，以此类推。HDD1则是我们挂载的系统硬盘，就是常说的X360硬盘。按Y键可以调出快速菜单，各种功能一应具全。玩家只要有Windows经验，没理由玩不转这款软件，惟一需要注意的是部分文件必须放入正确的路径才会发挥功效。





免盘运行

虽然 X360 目前的硬盘安装已经非常体贴了，但是广大玩家还是更怀念 PS2 时代的免盘运行。没关系，XBR 能搞定！XBR 有两种免盘运行游戏的方式，分别是 GOD 和 XEX。

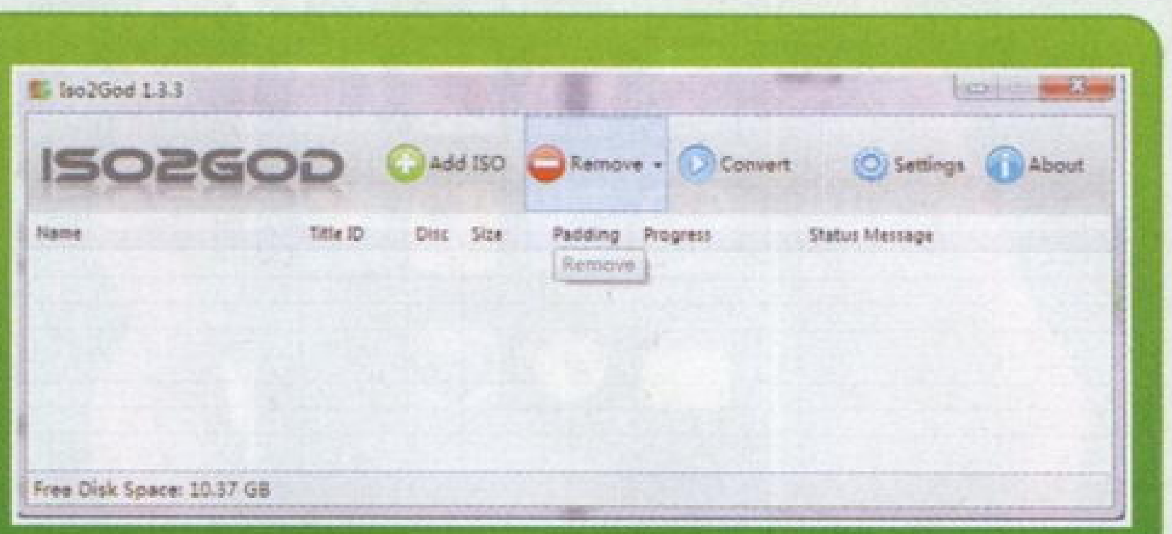
GOD 是 Game On Demand 的缩写，也就是大家通常所说的随选游戏，这是在 2008 年秋季更新之后 X360 才支持的一种模式。游戏安装后，即在 content\0000000000000\ 路径下建立一个文件夹，把游戏复制转化成很多小于 4G 的文件到这个文件夹内，游戏可以直接在游戏库中显示。不过和从 LIVE 上下载回的正版 GOD 游戏相比，在 XBR 上还需要运行 NEX2GOD 程序进行解锁，之后才能正常进行游戏。

GOD 游戏的安装方法主要有两种，第一种是直接用光盘安装，方法与正常安装光盘游戏一样，是最简单也是最推荐的方法，但对不能安装硬盘的游戏无效（包括锁区游戏）。第二种是用 ISO2GOD 软件在 PC 上先把游戏镜像文件转换为 GOD 格式，然后再拷入 content\0000000000000\ 路径下，效果和第一种方法一样。

XEX 是 X360 上的可运行文件的后缀名，类似 Windows 的 exe 文件。每个 XEX 文件包含有数字签名等信息，只能在自制系统机上破解和使用。XEX 文件和 PC 游戏比较类似，由一个 XEX 文件和其他文件包括文件夹组成，用 XEXMENU 软件点击 XEX 文件即可开始游戏。XEX 的缺点在于不如 GOD 格式那么直观，但好处多多，除了支持不能用光盘安装硬盘的游戏外，还可以实现删除系统更新文件、多碟游戏合并等功能，另外文件的存放地点也不像 GOD 文件那样有严格要求。

常用软件② ISO2GOD

该软件的功能是在 PC 上把 X360 游戏镜像转化成 GOD 文件。值得一提的是在重建镜像时有一个 Padding Removal 选项，该选项可以除去原始镜像中的垃圾文件，从而达到镜像减肥的目的，软件中提供了 3 种重建方式，选择 FULL 的话可以最大限度地节省空间。很多游戏重建之后的镜像甚至还不到 1G。



常用软件③ Xbox Backup Creator

XEX 文件的制作需要通过 PC 端软件 Xbox Backup Creator。这个软件可以把 X360 游戏光盘或镜像提取成 XEX 文件，推荐提取镜像，这样会快很多。制作成功的 XEX 文件清晰明了，如果想去掉系统更新文件，就删除 $SystemUpdate 文件夹，影像文件则多放在 whitedata 文件夹里。

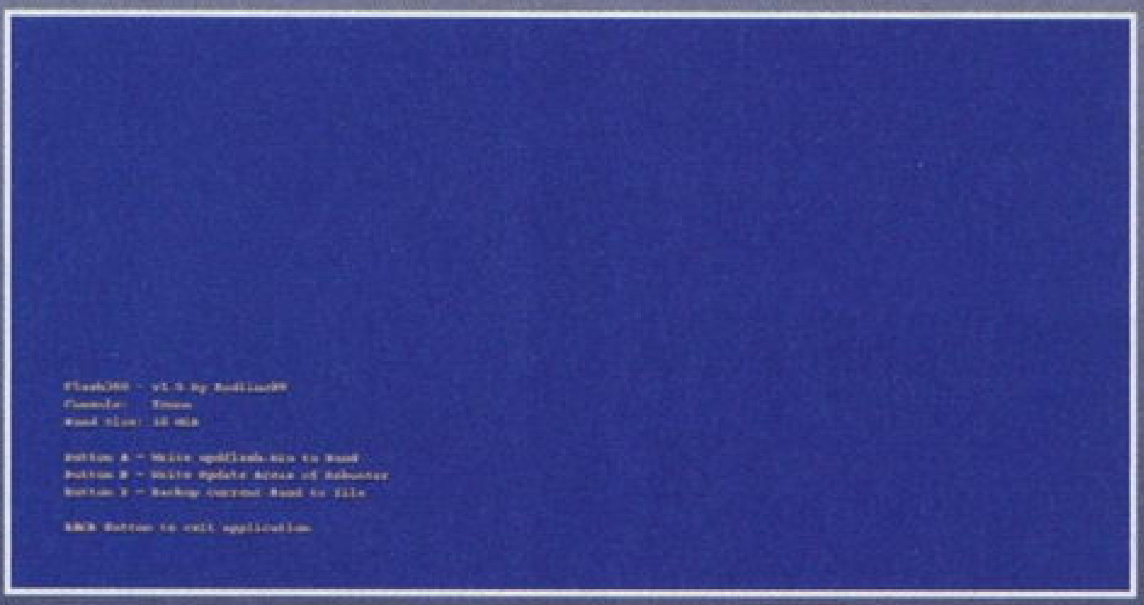
常用软件④ NEX2GOD

通过此软件，可以将 X360 安装到硬盘上的游戏变为免盘运行，转换之后游戏就可以直接在游戏库中点选运行，效果类似完整版 XBLA 游戏。该软件使用起来异常简单，打开之后软件会自动搜索硬盘上的安装的游戏，搜索完毕后再按 A 就会自动进行破解。破解完成后按任意键就可以回到 360 主界面。

执行锁区游戏

年初的《最终幻想 X III》果然锁区，令不少玩家失望透顶。正常情况下要想玩锁区游戏，就得购入对应地区的机器，但 XBR 可轻松实现这一目标。

让 XBR 玩全区游戏的方法是打全区补丁，整个过程相当快捷，不过前提是你得知道自己的 NAND 的大小。当然你不懂什么是 NAND 也没关系，Flash360 程序会自动检测。全区补丁分为两种，分别对应的是 16MB 与 16MB 以上的 NAND 的刷写文件。注意一定不要弄错，否则有可能让 X360 变砖。





Flash360 是一个相当人性化的软件，基本上只要按照上面的提示，就能完成打全区补丁的工作。成功之后，什么《最终幻想 X III》、《顽皮熊》、《狙击手》都不在话下，从此不求人！对于成就犯来说，用自制系统机来打锁区成就神作也是个不错的选择。

免费解锁 DLC 和 XBLA

终于到了最激动人心的功能了！想必各位自 BAN 的玩家都对 LIVE 上丰富的资源羡慕很久了，不过由于微软的加密措施，DLC 和 XBLA 都是和主机 ID 绑定的，除了极少数免费资源以外，其他的一切都需要主机连上 LIVE 下载回来才能使用，这对于广大自 BAN 党人和已 BAN 党人来说无疑是判了死刑。

不过在 XBR 里一切皆有可能，只需要用到 XM360 这个软件就能搞定一切！该软件是 X360 端的软件，使用方法同样极其简单。打开该软件后，先点击左上角的 Rescan All 来扫描硬盘上的小游戏和 DLC。扫描完之后点击“Unlock XBLA”来解锁所有小游戏。这时候所有的 XBLA 下载游戏右边的锁将会显示解开的样子。

然后再点击左边的“Show DLC”进入 DLC 界面。这里会列出你主机上所有的 DLC 文件。点击“Unlock DLC”即可解开所有 DLC 文件。同样的，右边锁的图标会显示解锁。如果 DLC 文件不能正常运行，请点击 Repair Filenames 进行修复。

如此简单就解决了这两大困扰玩家多时的难题，真是出人意料！不过需要注意的是，XM360 不可能凭空帮你变出 DLC 和 XBLA 来，因此首先你得找到原始文件，然后拷入硬盘的指定位置，之后再以 XM360 来解锁。对于 XBLA 游戏来说，这个过程非常简单，因为所有的 XBLA 游戏都可以下载完整版，完整版和试玩版的惟一区别只是一个解锁码。因此玩家大可先以正版机下回试玩版，然后拷入自制系统机以 XM360 解锁。

DLC 要相对麻烦一点儿，因为 DLC 可是没有试玩版的，你必须先花钱买回来才能得到文件。不过现在国外已经有一些资源分享站，里面就有不少当红大作的 DLC 分享，玩家可以下载回来之后拷入自制系统机进行解锁。



结束语

有关自制系统的介绍就到此为止了，本文的目的只是为大家介绍 XBR 的基本功能，并不提倡大家都去使用，毕竟 XBR 的诸多功能之中，只有玩锁区游戏这一条算得上是“正道”。更详细的 XBR 介绍，大家可以参见刚上市不久的《X360 专辑 Vol.11》。

XBR 的功能固然让人心动，但局限性也不小，目前能改 XBR 的机器越来越少，而且改了 XBR 后就告别 LIVE 了。尽管可以用 KAI 来实现联机，但 LIVE 上的丰富资源就不得不放弃了。不过我们应当看到，X360 的自制系统也在不断发展，正如以前的 PSP，XBR 虽然已经快到尽头，但功能更强大的 Freeboot 让大家看到了新的希望。当然微软也不会坐视不理，新型 X360 目前还不能改机，更别说自制系统了，总之这场魔道之争还要继续很久。但从目前来看，在国内，三大次世代主机中最有希望接过 PS2 班的还是 X360。

认识 iPhone 游戏

文 纱迦　美编 NINA



迷你特企大作战 MINI FEATURE SERIES

从去年开始，就不断有 iPhone 将占领掌机市场的传闻。在不少业内人士看来，别说索尼，就连永远的掌机霸主任天堂也迟早会成为 iPhone 的手下败将。苹果公司也不失时机地公布各种数据，展示 iPhone 上的游戏数量和销量，很好地起到了推波助澜的作用。面对来势汹汹的 iPhone，我们也曾经在杂志上询问过读者对它的态度，最后的调查结果显示，支持开栏目的人很少，不过关注 iPhone 的人非常多。由于 iPhone 系列在国内属于高端手机，因此对其有清晰认识的人不多，这其中属于我们读者的人就更少了。这次我们就借迷你特企的机会，带大家一起来认识一下 iPhone 游戏。

认识 iPhone

认识 iPhone 游戏的第一步，当然是认识 iPhone。这里先为大家简单介绍一下 iPhone。

iPhone 是由苹果公司（Apple，Inc）推出的手机，至今已经推出过 4 代产品。它集个人数码助理、媒体播放器、无线通信设备于一身，采用修改后的 Mac OS X 操作系统，内设重力感应器和摄像头。iPhone 的最大创新在于没有键盘，用户仅凭 Multi-touch 触摸屏界面即可完成所有操作。目前最新一代 iPhone 4 刚刚在香港地区上市。

iPhone 每一代产品都在性能方面有所加强，下面以最新的 iPhone 4 为例，只列出一些最基本的数据。

机型	上市时间
iPhone	2007 年 6 月 29 日
iPhone 3G	2008 年 7 月 11 日
iPhone 3GS	2009 年 6 月 8 日
iPhone 4	2010 年 6 月 24 日

iPhone 4 性能简介	
尺寸	高 115.2mm，宽 58.6mm，厚 9.3mm
重量	137g
容量	16GB 或 32GB 闪存（无法扩充存储卡）
通话时间	3G 网络 7 小时，2G 网络 14 小时
待机时间	300 小时
视频播放	10 小时
音频播放	40 小时
显示屏	3.5 英寸 Multi-Touch 触控宽屏幕，960×640 像素分辨率
摄像头	500 万像素静态相机，LED 闪光灯
视频拍摄	可拍摄每秒 30 帧带声音的 720p 视频
前置摄像头	可拍摄 VGA 相片和每秒 30 帧视频
处理器	苹果 A4 处理器 1GHz ARM11 处理器

iPhone 游戏的先天优势

有这么多业内人士看好 iPhone 称霸掌机市场，是因为它有很多先天优势，这些优势对玩家和开发者来说都很有吸引力。三大硬件厂商对此也是心知肚明，从前年开始就在进行各方面的应对了。

1. 价格便宜

iPhone 上的游戏售价都很便宜，5 美元以下的游戏占了绝大多数，与家用机游戏动辄 50 美元的定价形成鲜明对比。5 美元的游戏其制作成本自然不能和 50 美元的比，但一款出色的小游戏往往能让玩家玩上几十个小时，而家用机上很多制作精良的大作通关还不用 10 个小时，相比之下低价的优势就很明显了。PSP 虽然搬来了不少 iPhone 上的经典游戏，但售价均比 iPhone 版贵，因此销售情况不好。


《Pocket Legends》

2. 虚拟货柜

所有的 iPhone 游戏均可在苹果开设的 App Store 中找到，只要该游戏不违反规定，开发商不主动下架，该游戏就能以超低成本的方式一直存在于虚拟货柜中，玩家随时随地均可购买，从而保证了游戏长卖的可能性。三大硬件厂商都有与之类似的销售渠道，但均只能提供一小部分游戏，很多热门大作是无法买到的。不过现在索尼和微软已经意识到这点，正在逐步加快步伐。

3. 更新频繁

对于 iPhone 游戏而言，更新是很常见的事情，优秀的游戏更新上十次都很正常。更新除了消除 BUG、改良系统之外，还经常会追加新要素。部分游戏经过反复更新后，几乎已经成为另外一个游戏，而且这些更新都是完全免费的。这基本上保证了游戏的耐玩度，同时也打击了破解现象。相比之下家用游戏的更新要少得多，而且新要素往往都需要另外花钱（也就是传说中的 DLC）。

4. 利润率高

任何人都可以为 iPhone 开发游戏，开发出来的经过苹果审核之后，即可在 App Store 里上架销售。苹果会和开发者签订合约，规定每卖出一份游戏按多少比例双方分成。对于开发者来说，这就省去了发行商、游戏店的中间环节，同样是卖出一份游戏，但挣到的钱更多。此外 App Store 支持买家为游戏打分，分数采用五星制，苹果会不时推出各种排行榜，相当于免费的广告，这又节省了一大笔费用。

家用机大作的试水之旅



翻开 iPhone 游戏目录，恐怕你的眼珠子都会掉出来：《生化危机 4》、《使命召唤 战火世界》、《刺客信条》、《街头霸王 IV》、《最终幻想 X III》、《潜龙谍影 4》……几乎近年来所有的第三方大作均可在 iPhone 上找到，而且都是掌机上没有的。难道传统家用机第三方们已经决定将重心转移到 iPhone 上了？下一代掌机还有存在的必要吗？

其实玩家大可不必这么担心，虽然这些游戏的名头都很响，但到了 iPhone 上都有些水土不服。下面就随我来看看这些大作的 iPhone 版情况吧！

操作难题

iPhone 的最大特点就是全触摸操作，机身上除了声音控制按键外，就只有一个 HOME 键和一个锁屏键。因此，传统游戏要想往 iPhone 上移植，第一个问题就是操作。最简单的解决方法就是在屏幕上增加虚拟按键，例如方向键和 AB 键。由于 iPhone 的触摸屏支持多点触摸，虚拟按键是完全可行的。但由此带来了两大问题，首先是虚拟按键会影响画面效果，有如水印般的虚拟按键在屏幕上看得非常别扭。其次是虚拟按键操作过久会非常劳累，这样自然就谈不上什么手感了。

《街头霸王 IV》

自从 iPhone 版《街头霸王 IV》出现之后，有关 iPhone 和 PSP 的游戏机能之争就再也没人提起了。单看画面，iPhone 版堪称完美，虽然超杀特写是播片，但游戏画面是没有半点虚假的。不过尽管画面超强，iPhone 版《街头霸王 IV》是一

款没法玩的游戏，原因就在于极度不便的操作。开发者倒是很体贴地加入点击屏幕特定位置即可发动超杀的设定，而且蓄力型超杀还要点住一定时间才会发动，不过我还是要说，用 iPhone 玩格斗游戏实在太 X 疼了。

《使命召唤 战火世界》

这又是一款画面令人惊叹的游戏，游戏几乎做出了和家用机一样的效果。本作实际上只有《使命召唤 战火世界》中的丧尸模式，不过通过更新可以玩到家用机上的 DLC 地图，游戏系统也做得几乎一样。加上 iPhone 拥有多种联机方式，使得随时随地战丧尸成为可能。不过对于需要两个摇杆才能精确操作的主视角射击游戏来说，仅凭虚拟按键是绝对不可能完美再现其手感的。至于奔跑、出刀、扔雷、换枪、上弹、跳跃……Oh My God，恐怕要满屏都是按键才能忠实再现了吧？

改头换面

鉴于操作问题，家用机上的传统大作要想原汁原味地移植到 iPhone 不太现实，因此一些厂商也动起了别的心思，他们在 iPhone 上推出了一些继承大作名号但内容迥异的游戏。这倒不失为另辟蹊径，但可惜玩家买到的游戏几乎素质都不过关。在此强烈建议各位 FANS 将这些游戏当成黑历史，完全无视会比较好。

《潜龙谍影4》

当 X360 玩家听说 iPhone 上要出《潜龙谍影 4》时，真是羡慕得眼珠子都快掉下来了。iPhone 版的容量相当大，一看就知道是大作。进入游戏后一看画面，天啊，简直就是 PS3 水平！等等，为什么画面不动？哦，原来只是一张背景图，然后背景上出现各种敌人，原来游戏变成光枪射击了！

《潜龙谍影 4》的 iPhone 版着实把人雷得不轻。后来我们得知，本作的实际开发人是一位涩谷系时尚美女，美女是小岛组的资深成员，曾经制作过多款《潜龙谍影》游戏的……网页。



《太鼓之达人》

以 Multi-Touch 触控宽屏幕来玩《太鼓之达人》会是什么感觉？一想到这里，简直就想把 NDS 锁进抽屉再也不拿出来。很好，当我们进入游戏，画面不用说了，肯定只好不坏。音质就不用说了，苹果是搞音乐发家的。操作就更不必说了，iPhone 的触摸屏甩 NDS 一大截。很赞——等等，为什么只有 5 首歌？难道有大量隐藏歌曲？上官网一查，原来游戏足足收录 5 首歌曲、4 种难度，总共 20 种变化！很好！再见！

曲线救国

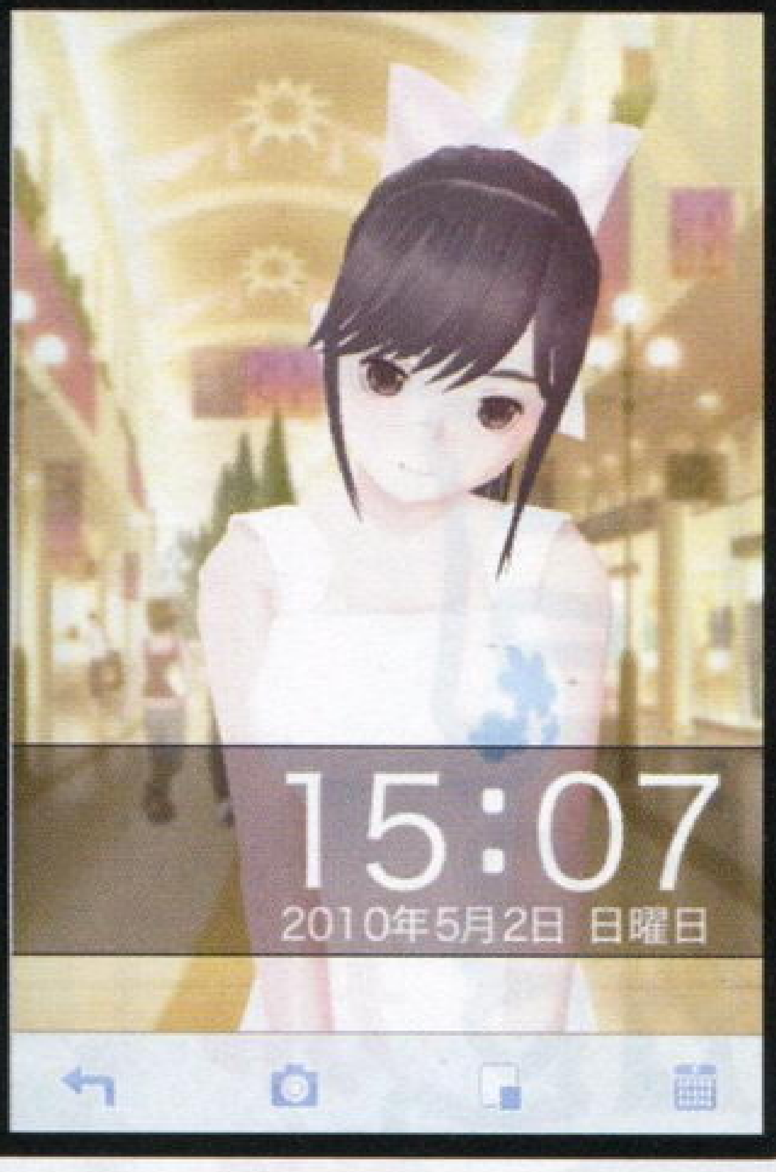
幸好开发者们并不是都没有自知之明，他们既解决不了操作问题，又不想推出一款劣质作品来砸系列招牌，更不想放弃 iPhone 这个大蛋糕。于是他们使出了曲线救国这招，那就是——开发应用程序！虽然这已经不是游戏了，但是对于 FANS 来说仍不失为真情回馈。

《最终幻想 X III》

《最终幻想 X III》的 iPhone 版是一个电子相册，里面收录了很多超大尺寸的精美图片，你可以利用 iPhone 便利的放缩机能来尽情欣赏，另外也可以利用这些图片来制作月历和壁纸。不过比较令人不爽的是，这里面没有一张新图。

《Love Plus》

这个是真正为 FANS 量身订做的程序。通过这个程序，你可以制作月历、壁纸，可以与虚拟女友合影，可以充当闹钟使用，并进行简单的交流。在特定的日子进入程序，她还会穿上游戏中未曾穿过的衣服。可以说，没有 iPhone 版《Love Plus》，你就不算拥有女友的全部。



优秀 iPhone 游戏是这样的

看过诸多家用机大作在 iPhone 上的表现后，你是否对 iPhone 游戏产生了怀疑？其实这是因为厂商对 iPhone 的特性认识不足所导致的结果，回想 NDS 发售的当初，同样也是没有什么优秀作品，不过随后便进入了大作爆发期。事实上 iPhone 上已经出现了诸多利用 iPhone 特性的游戏，这些游戏在 iPhone 玩家中拥有很高的人气。由于 iPhone 上游戏数量实在太多，下面我们只分门别类地解说一下。

塔防游戏

如果要挑选一种最能代表 iPhone 游戏的游戏类型，那么一定是塔防（TD）了。鉴于 iPhone 全程触摸的特性，塔防游戏出在 iPhone 上可谓是得心应手。NDS 同样拥有触摸屏，但在局部放缩方面仍要比 iPhone 繁琐得多。美国《时代周刊》每年都会评选年度十佳游戏，iPhone 游戏每年均能抢占一席之地，前年是《炮塔防御》，去年是《矢量塔防》，两款游戏均是塔防游戏。

iPhone 上优秀的塔防游戏实在是太多太多了，喜欢塔防的人一定不能不买 iPhone。

恶搞游戏

前年，一款名为《星战光剑》的游戏获得如潮好评，一度跻身下载榜前十名。该游戏的玩法很简单，打开游戏，之后就会出现一道光束，之后你挥动 iPhone，手机里会发出嗡嗡的光剑音效，然后……没了。

如果说《星战》是老美的最爱，那么《龙珠》自然是日本人的最爱。所以日本 App Store 上曾经有一款超受欢迎的游戏名叫《龟波气功》，至于玩法就不多说了，参照《星战光剑》即可。

像这样的恶搞游戏在 iPhone 上非常流行，例如《吹泡泡》、《喝啤酒》等等。与其说它们是游戏，倒不如说是软件，但用户对此类游戏的接受程度高得出人意料，原因很简单：好玩，便宜。想一下我们挑选游戏的原则，简化到极致之后，不也正是这两点吗？

重力感应游戏

iPhone 自带重力感应器，其作用是识别玩家拿机器的方式，从而自动转化横屏竖屏。这一功能在游戏中同样大放异彩，比较简单的应用诸如用手打《保龄球》，高深一些的应用就是利用重力感应来调整角度的游戏了，例如《Green Zone》、《重力方块》等等。

重力感应游戏的另一大分支是驾驶游戏，iPhone 上大量的竞速游戏均可通过重力感应来操作。玩家玩的时候横握 iPhone，然后像操作方向盘那样倾斜 iPhone 的角度即可控制车辆的方向。比较知名的游戏有《古惑狼赛车》、《皇牌空战》。

联机游戏

由于 iPhone 的手机特性，iPhone 的联机方式比掌机要多出很多，GPRS、3G、WiFi、蓝牙一应具全，而且速度流畅。因此很多注重联机的游戏在 iPhone 上均有不错的表现。联机游戏是 iPhone 游戏的一大类，类型极其全面，优秀作品层出不穷，而且很多都是完全免费的（厂商靠游戏中的广告赚钱），并有官方中文版。比如著名的游戏有《Pocket Legends》、《The word magic》、《God finger》、《Tap Tap Revenge 3》等。国人也乐此不疲地把麻将、斗地方、三国杀等大众娱乐方式都搬上了 iPhone，支持联机和远方的朋友共爽。

传统游戏

如果你是一位传统玩家，在实际体会到 iPhone 游戏的魅力之前，多半会觉得以上游戏类型吸引力不足。其实 iPhone 上并不是不能做传统游戏，只是需要开发者针对 iPhone 的特性做出优化。比较典型的例子是 Gameloft 的《斯巴达英雄》，目前 2 代已经推出，该作是传统动作游戏，但在操作方面毫无问题。而今年年初由《荒野兵器》开发商制作、Square Enix 发行的原创角色扮演游戏《混沌之戒》（Chaos Rings）更是获得了满堂彩。



《混沌之戒》

传统游戏要想在 iPhone 上获得成功，只要满足两个条件：操作和诚意。当这两点得到解决之后，iPhone 在机能方面的优势就显露无遗了。不过目前真正认识到这一点的家用机厂商并不多。看看最近要发售的 iPhone 游戏吧：《光明力量》、《怒首领蜂》、《恶魔城 方块》、《镜之边缘》、《索尼克 4》……究竟能有几个成功，让我们拭目以待。

结束语

iPhone 首先是手机，其次是掌上设备，最后才是游戏机。从目前来看，iPhone 针对的玩家群和传统掌机有很大不同。iPhone 吞并掌机市场，至少在 3DS 的时代结束前是不会实现的。而且用 iPhone 玩游戏和 PC 一样，会面临各种硬件问题，远不如掌机那么方便。如果你出于想在 iPhone 上玩传统游戏的目的来接触它，肯定会大失所望。但 iPhone 上有更多五花八门、稀奇古怪的游戏，它们会将你引入一个全新的游戏世界。

迷你特企大作战

怀旧迷你特企
那些花儿，那些草

编 奈落
美编 NINA

这次的怀旧迷你特企选择了几位朋友讲述自己留下回忆的老游戏。值得怀念的老游戏太多太多了，这次主要选择了RPG作为主题。当然，并不是说这几款游戏是最经典的，经典的老RPG实在是太多了，这里只能挂一漏万提一些大家都熟悉的作品。这回诸如《重装机兵》之类的顶级的怀旧神作由于被怀念的太多，这里就先避过了。这些不是什么测评点评之类居高临下的文字，纯粹是最最普通的玩家，和大家分享一些成千上万人共同的回忆。

FC《荆轲新传》

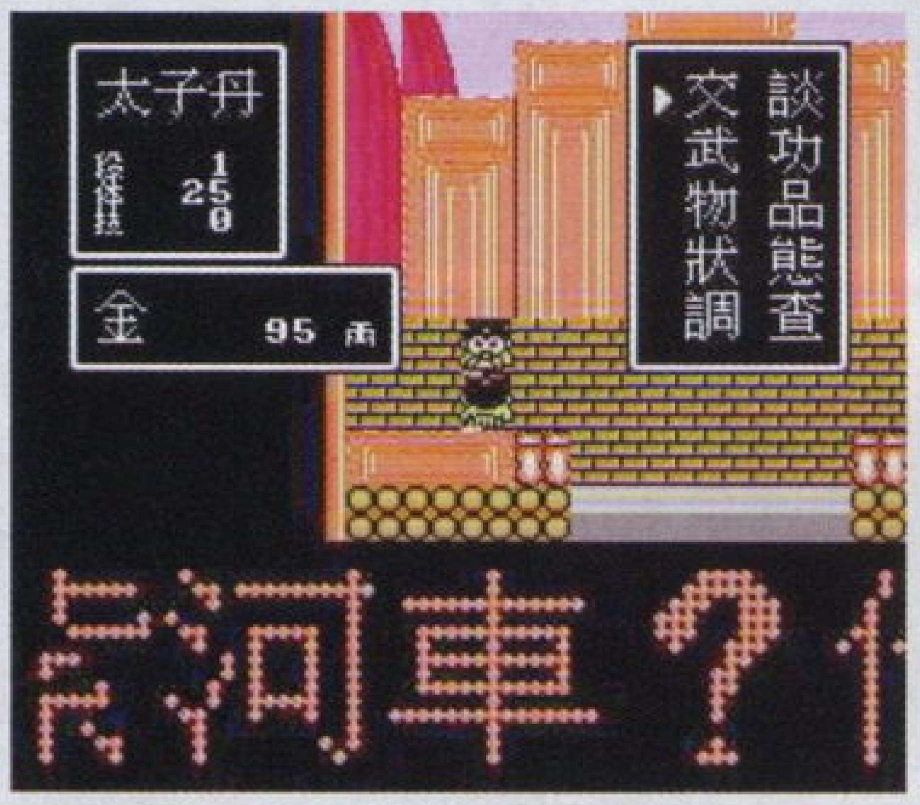
游戏回忆定格瞬间——小黑屋独自苦思谜题，血拼迷宫。

回忆者：奈落 **职业：**从零开始的学徒编辑 **年龄：**25

对于国内普通玩家来说，这款游戏在RPG世界里可谓老先生级别的了。无论怎么善于夸耀自己游戏经验的玩家恐怕也没玩过很多在这款游戏之前的RPG，这也是我第一次玩RPG。这款游戏在第一印象上给人古老感觉的最大原因恐怕来自文本的显示方式——屏幕底下一行大字幕水平滚动而出，赤裸裸的点阵文字激起人们对于8位机的信仰一般的敬意。然而简陋(即使在FC时代)的画面和战斗系统之外，这款游戏的文案设计和解谜乐趣相当不俗。人物对话不时冒出一些冷冷的、才华毕现的小段子；整体剧情的流程虽然短，但是起伏和故事脉络颇具传奇色彩。流程中的推进中富含的想象力尤其让人印象深刻，不夸张地说，今后的很多主流RPG在剧情解谜上的想象力也不如这款游戏。可见电子游戏这种东西，确实存在技术之外的、摇撼玩家心灵的东西。然而令人遗憾的是，本作对于战斗的把握稍欠火候，部分迷宫让人抓狂。但也许正是这点，让很多人在那个游戏资源匮乏的时代疯狂鏖战、乐此不疲。

游戏的最后，“图穷匕首见”——用一幅CG（怕是也叫CG）来表现，之后我们连续用“火阳神功”虐死秦王改写历史。但是游戏的结局动画（并不会动）中，还是将史实用生动的语言告诉了玩家。







FC《封神榜》

游戏回忆定格瞬间——从苦苦练级，到尝试秘籍后得意的微笑。

回忆者：打雷莫奈 **职业：**夏天也要穿西装的房地产中介 **年龄：**24

三太子哪吒的冒险故事，可以说是FC时代的必玩RPG。也是很多人RPG的启蒙之作。这款游戏的特点是——毫无明显特点，但是各方面做得又都不算差，战斗有一定技巧可言，这在当时的国产RPG中算得上出类拔萃。故事方面还算得上有一些起伏，由于当时的玩家普遍没有经历过太多RPG的大风大浪，这样的剧情也让人感动了一下。和《荆轲新传》类似，这款游戏的解密也有可圈可点的地方，比如让人尤为印象深刻的地狱中隐藏商店的设定，回想起来必定有朴实的感动。

但是这款游戏由于存在严重影响游戏乐趣的秘技，导致小部分玩家并没有一板一眼地从头玩到底。这些秘籍包括穿墙，战斗开始立即胜利，还有利用这些秘技衍生出的刷BOSS大法等等。不过如果将这些视为游戏的另一种乐趣的话也不能为过。比如说在大地图开启穿墙秘技，直接大步走到纣王身边一遍一遍地刷他，不一会，好几十级就升上去鸟~







FC《龙珠Z外传 赛亚人灭绝计划》

游戏回忆定格瞬间——胡乱出牌算什么，能组合出必杀技时的金刚吼才是王道。

回忆者：Signal **职业：**某掌机游戏杂志MM编辑 **年龄：**21

“有牌了，快用‘体爆光’！”、“现在是要去哪里，再这么遇敌就完蛋了！”这是玩家们当年在玩《龙珠外传 赛亚人灭绝计划》时会经常说到的话语。以不同文字的牌组合来出招并施放必杀技是本作的一大特色，只可惜当初没有攻略可以参考，各个角色的必杀技几乎都是玩家们在游戏的过程中慢慢尝试出来并记录在笔记本上的，每当玩家试出一个必杀技的出发，就都激动得大呼小叫，“什么时候才能试出片头动画中的两个超帅必杀啊？”这是玩家们整日都会思考的问题。按这个游戏的系统构建来看，本作即使是放到现在也并不算简单，于是也就很容易想象在那个看日语如天书的时代，玩家究竟是本着一种怎样毅力才能将游戏缓缓地推进。游戏中的每一章都必须按照要求一步步触发剧情游戏才能继续发展，许多剧情的触发条件还极为难满足，但为了将游戏进行下去，玩家们也只能卯足了劲地尝试满地图奔波，任何一个看上去不太寻常的地点都要走上去查看，好在功夫不负有心人，玩家们最后还是成功了。说到这里还有一个小插曲，那就是章节的地图中总是会出现一些小村庄，为了发展剧情，玩家们绝对不会错过这些醒目的地点，然而由于不懂日文、进入村庄的时候与村人对话时的背景音乐又很紧张严肃，再加上每个人都只愿意说一句话，这不禁让很多玩家误以为这些NPC说了类似“滚开！我什么都不知道，你走吧！”的话语。另外，除了主线故事模式，本作还有“天下第一比武大会”的竞技场模式，但遗憾的是，如果遇上了那位“终结者”，那么问鼎武道会绝对只是空想。







MD《太空战士》

游戏回忆定格瞬间——几个伙伴围着小电视和MD，你一言我一语地出谋划策。

回忆者：穿拖鞋的猫 **职业**：身在英国的留学生 **年龄**：26

这款游戏是 MD 上一款经典中文 RPG。《太空战士》本是中国台湾地区对《最终幻想》的译名，这款游戏是不折不扣的山寨 FF，但是现在看来，即便是山寨，那时候的山寨也很认真。故事方面，现在来看有些老套，玩过以后甚至不再记得了。我属于没有什么见识的玩家，那时候还以为这个真的就是传说中的《最终幻想》了，一边玩心里一边赞叹"名作果然就是不一样啊！"游戏的战斗用的是 ATB，和早期的 FF 一样。同样拥有召唤兽系统，在这个战斗设计平庸的游戏里，召唤兽似乎是惟一的亮点。提姆和雪儿的爱情故事没什么太大的看头，但是剧情中有几处首尾呼应让人称赞，比如故事开始时，因为抢了提姆的"琉璃之泪"而消失的赫摩，提姆被陷害"杀害"了他，







才被逐出村子。然而故事的接近结尾部分，赫摩又突然以一名大人物的身分出现，并救了大家，人物的转变颇有沧海桑田的味道。还有故事的结尾，"雷"这名角色的结局我相信玩过的玩家都会有所感动，我至今还记得那幅画面——大战结束后，被改造成机器人的雷回到自己的墓碑前，意外地碰到了自己的父母，年迈的父母问他是谁，他回答说是雷的一位故友。此时两位老人却开口说道，"我们知道你其实就是雷……"这一幕在回忆中或许逐渐变了色，或许和实际的游戏有些出入了，但是那份感动久久地伴随我至今。

PS《跨越我的尸体》

游戏回忆定格瞬间——没日没夜地沉迷，直到回头看看窗外，已分不清是夕阳还是朝阳。

回忆者：梨木桶 **职业**：北大物理专业研究生 **年龄**：25

《跨越我的尸体》是一款难得的好游戏，还记的初中时候没日没夜地玩它，曾经为了得到"枪的指南"而兴奋不易，曾经为了刷出"七天爆"而"save&load"一个多小时，也曾为了培育出最优良"品种"的角色而精打细算奉纳点……总之这款游戏非常巧妙地安排了一个接一个的"兴奋点"让我欲罢不能。

其实说实话即使在 1998 年这样的画面质量（尤其是地图界面）也不怎么样，但是这款游戏特色极为鲜明的日式画风，地名，道具名，甚至是妖怪名，都让我觉得，这款游戏的制作者绝对不是在用简陋的战斗画面来反复浪费玩家的时间，相反，因为优点远超过了弊端，我甚至猜测把战斗画面做成这样是作者有意为之。加上"老虎机"、"交神"、"奥义创作"这些在当时别的游戏你绝对找不到的"灵感"元素，我觉得对这款看似极为传统游戏的创作应该用"奔放"这个词来形容。

细细想来，《跨越我的尸体》有一个特别的特色不能不说，那就是本游戏把 RPG 玩家推高在一个极为特殊的位置来操控游戏，既不是操控一个永远不可能死的 RPG"主角"，也不是站在类似"神"高度俯瞰整个战场，如果非要有一个扮演角色的话，我觉得最贴切的应该是"一家之主"吧，你的"族人"最多 8 人（花 20000 两扩建以后），而他们又在不停地成长、老去、死亡还有新的族人诞生。每次有非常喜欢的素质高的角色降生，你也许会为了 Ta 精心取一个名字，好好选一个职业，配备一个指导，花血本买高价装备，然而，无论多么喜欢多么珍惜，Ta 也会在 2 年左右死去，这就是本作最大特色：死亡。我想作者的本意就是希望让玩家在反复体验死亡和失去的感觉中变得坚强，变得珍惜和喜欢的角色相处的仅仅几个月。所以，我想游戏作者也许想说：今天得到的，明天还会失去，惟有在短暂的巅峰中尽情绽放！

那个，那个是不是说得太悲了……，本作中还是有很多很多的喜剧元素的，所以失去之后不用担心，总会有新的更好的东西等着你的，比如"汉方药屋"（日本人也信中医！）中的女神丁香酒、龙胆虎鞭（－ －!）、东方涅羊根（注意这不是一般的羊^^）、十全大魔液（太牛奔了），还可以收藏美人画哟～，不过最高级的那张竟然是……，那个你自己看去吧。

总之这款游戏有太多的难以忘记，难以忘记"生"下双胞胎的惊喜，难以忘记用出"脑溃"奥义的爽快，难以忘记……谁能告诉我朱点童子究竟是男的女的！（奈落："朱点童子"就是"酒吞童子"，在这游戏里是个红色的大胖鬼。都叫童子了你说是男是女。他是传说中的日本三大恶妖之一。）难以忘记通关的最后，竟然是日本说唱搭配后面放花！难以忘记玩着游戏的我们，已经发生了太多变化。

最后，我想说：还记得那段日子，有个姑娘……（奈落："加加补陆根"踢飞）

> 奈落PS：本作的名字很有意思，《俺の屍を越えてゆけ》。直接翻译过来自然是"跨越我的尸体！"但其实这个名字中有一个一语双关的表达："屍"训读写作かばね，かばね也可以写成"姓"字，而这个"姓"字写作かばね时，意思是"古代日本氏族的地位、职务的世袭称号"。这层意思也呼应了游戏中"世代传承"的特色系统。另外，这款个性神作一直有新作传闻，不知道今年 TGS 能不能见到。








▲这个红胖子就是朱点童子了。

《神来》

游戏回忆定格瞬间——包机房玩了一个小时后，"老板，换盘！"

回忆者：驴成妖 **职业**：退役击剑运动员 **年龄**：29

2000 年秋天的游戏，这款游戏诞生之初还是比较高调的，大家对其寄予的期待也不小。2000 年左右可以说是日式 RPG 发力最狠的年代，这款游戏引人注目的地方来自王道的人设和特别（在当时）的战斗系统，加上颇具实力的声优阵容，自然吸引了一大票玩家的关注。然而俗话说的好——是骡子是马拉出来溜溜，《神来》出来走两步便暴露了骡子的正体。即使不是很客观的人，也能立即明白这是一款优点缺点分明的游戏。优点之一是人设和画面，水墨风格的原案加上清丽古风的时机画面，让一上手的玩家好感度满点。优点之二是故事，人神的纠葛、双主人公双路线的剧情展开、六大国度充满想象力的描绘都是亮点。第三个优点是人物刻画，第二主人公——不死乃神子的性格刻画相当精彩，最后一幕英雄味道极浓的描写让这个角色的魅力远远在游戏之上。当然还有声优森川智之的表现功不可没。缺点方面么，独创的好感度战斗系统是一面双刃剑，而且这把剑总是砍到自己。还有本作最最出名的超高遇敌率，让人产生摔盘冲动。后期的赶工痕迹明显，感觉突然从 PS 级别的画面变成了 SFC 级别画面。

不论是当时忍耐通关的玩家，还是只玩了个把小时的玩家，这款游戏恐怕没有多少人还想再碰了。这里提到这款游戏的意义其实是——它仿佛代表了夹在明星中的、努力奋斗的、时运和实力都不济的平凡人。是那个时代很多拥有类似命运的游戏的代表。（奈落：驴老师您又感性了……）






▲英雄气质的主角之一，不死乃神子。

迷你特企大作战 MINI FEATURE SERIES

你不知道的新作花絮

在6月份的E3展期间，参展的游戏数量太多，海量的新作资讯将我们淹没，以至于很容易使我们漏过一些有趣的信息。游戏开发者们接受了记者们马拉松式的连续采访，通常每次介绍的内容都差不多。不过我们想知道的不止是那些已经在游戏前瞻中提到的内容，好在，有一些好心的制作人愿意透露一点新鲜的内容。下面就让我们一起来看看好不容易从开发者嘴里撬出来的一些新作趣闻！

文 星夜 美编 NINA

刺客信条 兄弟会：路易即将登场！



《刺客信条Ⅱ》中那位很恶搞的大叔出现时，一句："It's me, Mario！"把大家都乐坏了，育碧并不否认他们是在恶搞《超级马里奥》，而且在续作中，他们还会恶搞一下马里奥的兄弟。前创意总监Patrice Desilets说："大家还记得马里奥吗？好吧，我正在想他的兄弟呢！你知道的，就是绿衣服的那个家伙，他叫什么来着？不管怎样，他会在本作中出现哦！"

尸横遍野：寻找感叹号！



PS2末期具有强悍破坏效果的名作《黑煞》正在迎来精神上的续作《尸横遍野》，本作创意总监Stuart Black建议你："仔细观察周围的建筑物和板条箱，你会发现他们有些向《潜龙谍影》致敬的意思。美术组给游戏中的一些地方加了点感叹号哦！纸板箱上还有特殊的LOGO，如果你偶尔发现的话，可能会立刻认出来哟！"

使命召唤 黑暗行动：三位军事顾问联手



作为Activision Blizzard的王牌游戏，《使命召唤 黑暗行动》的开发成本预算充足，Treyarch可以调用最丰富的资源。为了保证游戏的真实性，他们先后找了三位军事顾问：陆军中校Hank Keirsey（《COD》一直以来的顾问）为越南战争场面的真实性提供保障，前俄罗斯特种部队Spetsnaz成员Sonny Puzikas传授了游戏中Spetsnaz部队的战斗技巧，还有John Plaster少校根据其在SOG的经历帮助Treyarch设计真实的黑暗行动。

死亡空间2：开发者混入怪物群



本作创意总监Wright Bagwell透露："游戏中的一些角色其实就是《死亡空间》开发团队的人。所以，如果大家深入挖掘《死亡空间2》的访谈和报道，看到了我们这群人，那么在游戏中寻找我们也是很有趣的哦！"

子弹风暴：原本是动作射击游戏

由EA和Epic Games及其旗下工作室People Can Fly合作开发的《子弹风暴》是一款野心很大的游戏，当然开发过程是很辛苦的，有多辛苦呢？为了提神，创意总监Adrian Chmielarz从游戏开发至今已经喝了2500罐红牛，抽了2万多根烟。本作设计导演CliffyB还顺便透露说："《子弹风暴》曾经是一款第三人称视点、以掩体为主的射击游戏，然后PCF的家伙们说'拉倒吧！'，接着他们跟嗑了药一样，充满干劲地创造他们有生以来最棒的作品。"





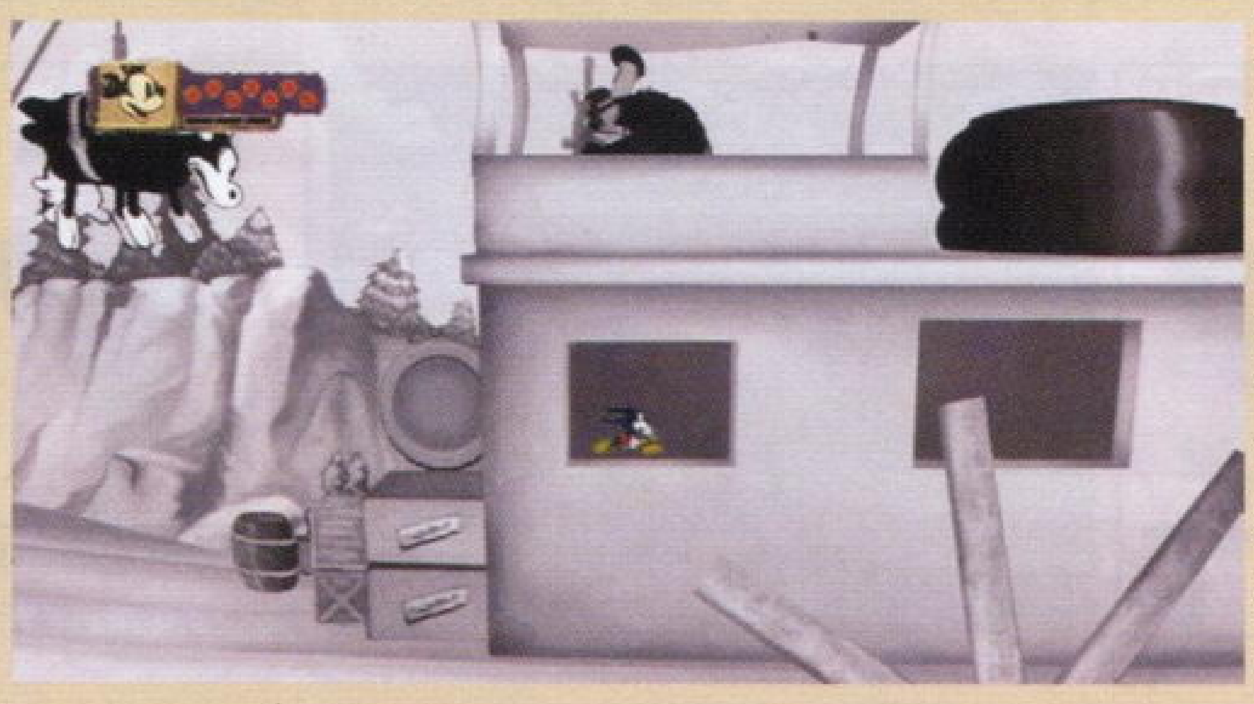
杀出重围 人类革命：蜂窝的来历

首席设计师Jean-Francois Dugas向大家介绍了游戏中一个叫做"蜂窝"的午夜俱乐部，这是E3展中公布的DEMO所发生的地点。这个名字有其历史。"我们在设计这些关卡时，只是根据其布局将午夜俱乐部取了个'蜂窝'的昵称，我们本来没打算叫这个名字。但是接着大家都这么叫了，还有人把它印到T恤上了。然后我们意识到，如果在E3上分发了印着'蜂窝'的T恤，我们就必须在最终剧本中敲定这个名字。"



经典米奇：保龄球任务

与所有平台动作游戏一样，Junction Point开发的《经典米奇》将会有很多新奇的隐藏要素。本作制作人Warren Spector透露，《经典米奇》的一些隐藏要素与Juction Point员工们的喜好有关。在该工作室内部有两支保龄球队，他们经常穿着自制的保龄球衣服。Spector本人有米老鼠和布鲁托牌的保龄球，而这些保龄球会出现在本作的好几个任务中。



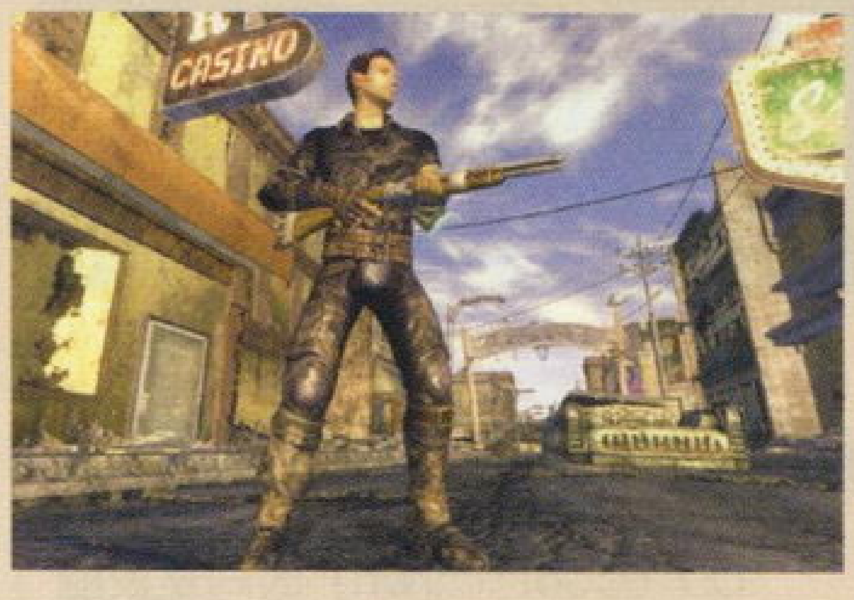
横冲直撞 旧金山：黄黑相间的车

系列制作人 Martin Edmonson 开玩笑说："为什么主角唐纳的车是黄底黑条的呢？那是因为 1990 年代的《横冲直撞》一代初期发布的截图中，出现了黄黑相间的车。当我们发售《横冲直撞》时，却只有黑色的车。大家都问我们，那些黄黑相间的车跑哪去了？我们这次加入黄黑相间的车，惟一的原因就是因为怀念那时的情形。"



辐射 新维加斯：小组名称

很多游戏中的人名、地名、物品名都是以现实中的名字为灵感，而《辐射》的开发团队却反其道而行之。本作项目主管 Josh Sawyer 说："我们所有内部小组（设计组、美工组等）都是根据《辐射》世界中的牌子来命名的，所以我们有 Psycho 组、有 Mentat 组，有 Nuka 组、Jet 组和 Fancy 组。"



铁血军团 起义：巴哈姆特上校

虽然 Konami 没有在《铁血军团 起义》（Hard Corps：Uprising）的游戏名称中加入"魂斗罗"，但是大家都知道这是《魂斗罗》新作。游戏的名称显然是来自经典的《魂斗罗 铁血军团》（Contra：Hard Corps）。游戏中可操作的男性主角巴哈姆特就是《铁血军团》中的大反派巴哈姆特上校。《铁血军团 起义》其实是一个前传，玩家是在巴哈姆特上校变坏之前，经历他年轻时的突击队员时代。



杀戮地带 3：温和的 Rico

在《杀戮地带》三部作品中都有出现的 Rico 可以说是系列的标志性人物之一了，火爆的性格给人留下了深刻印象。Guerrilla Games 的常务董事 Herman Hulst 透露了 Rico 的来源："Rico 的形象其实是根据我们的一个美工制作的，你如果看到他的真人，肯定会认为他是你所认识的最和蔼、最温和的人。"



荣誉勋章：大胡子的流行

《荣誉勋章》最新作最具标志性的是什么？当然是封面上的大胡子男！关于大胡子男的来历，我们已经在之前的"前线狙击"中介绍过。如果你有关注今年 E3 展期间制作人对该作的演示与讲解，肯定会发现蓄起了大胡子的制作人简直与封面人物长得一模一样。其实不仅制作人蓄起了大胡子，本作开发团队几乎已经成为大胡子们的天下了！当记者问起这事时，高级创意总监 Rich Farrelly 捋了一下自己的胡子说："受到封面的影响，整个团队都不约而同地留起了胡子。真是情不自禁了啊！"



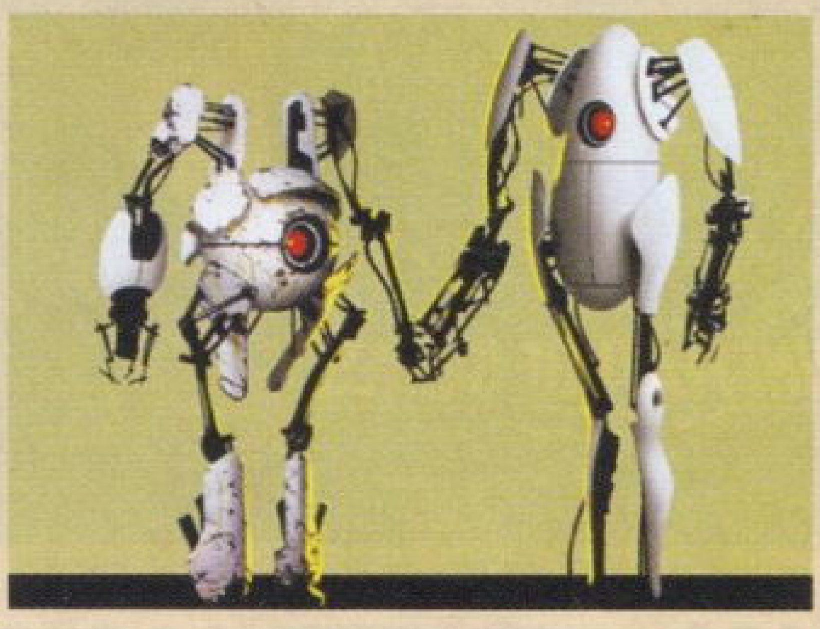
NBA Jam Wii：火柴人登场



在游戏开发初期，尚未得到 EA 高层审核通过时，EA 温哥华工作室的开发人员们制作了《NBA Jam》的一个简单原型，其中的角色都是使用多边形线框搭建的简单模型，人物形象就像个火柴人一样。在游戏的完成版中，"火柴人"将会作为隐藏角色出现。

入口 2：双人合作模式

本作剧作家 Erik Wolpaw 透露，《入口 2》中的双人合作模式原本是让玩家控制两名人类，但是后来因故改为控制两个机器人，而且还是有性别的雌雄机器人。但是这么一来，就不得不对一些对话进行修改了。比如在原来的剧本中，GLaDOS 会嘲笑一个玩家比另一个胖，如果保留下来的话，嘲笑机器人胖瘦的笑话也太冷了吧



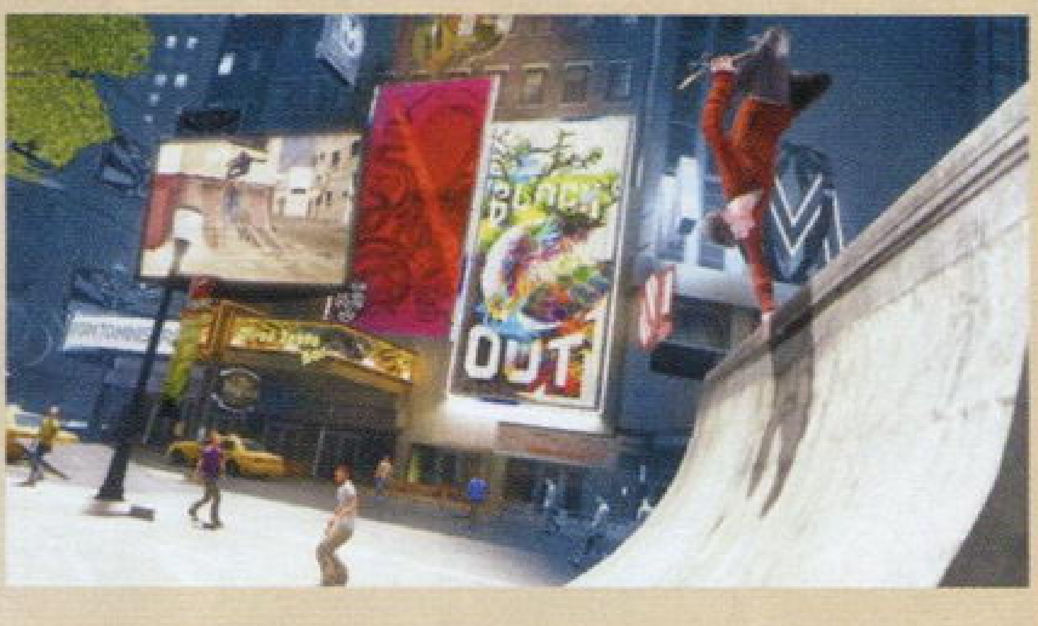
摇滚乐队 3：海报与披萨店

Harmonix 高级设计师 Sylvain Dubrofsky 说："与之前的几作一样，在你所去的那些表演场地里，仔细看看周围的墙壁，你会看到 Harmonix 员工们喜爱的乐队的漂亮海报，比如 Freezepop 和 The Main Drag。游戏中皮萨盒上的皮萨店名是根据 Harmonix 的动作设计师 Tony Astone 取的。"



肖恩·怀特滑板：怀特的剧本

《肖恩·怀特滑板》虽然是一款滑板游戏，但是也有自己的剧情。而肖恩·怀特本人不仅参与了动作捕捉和担任顾问，连剧本都是亲力亲为的。育碧本来用自己的剧本作者写好了剧本，但是怀特看后皱着眉头说："我可不会这么说话。"然后他把整个剧本改掉了。创意总监 Nick Harper 说："如果你不喜欢他的对话，就去怪他本人吧！"



腐尸之屋：丧尸制作人

NBGI 的《腐尸之屋》（Splatterhouse）是今年 E3 展最血腥的游戏（没有之一），满目的血浆、尸体、断肢与五脏六腑看得人直作呕。制作人 Dan Tover 说，游戏中也寄托了他们对一些人的思念，比如有一个丧尸的名字就是根据已经辞职的一位联合制作人而取。看来这个制作人辞职前肯定得罪了不少同事，在这样一款游戏中实名出现可不是什么好事，这可是比"打小人"还要损得多的阴招呀！





随着互联网逐渐普及到各家各户，许多传统产业也开始基于互联网而拓展出了各种新的运营方式。无论是从书信到在线聊天，抑或是图书馆到电子期刊网，甚至于逛街购物到网上商城，互联网已经俨然成为了各个领域的基础架构之一。

在游戏行业，也形成了与传统单机游戏卓然不同的，风格自成一派的网络游戏。借助于互联网，网络游戏把成千上万的玩家汇聚在了一起，以其沟通交流合作互动的新颖游戏方式吸引了无数玩家。而网络化也成了现今次世代电视游戏的一个重要构成元素。随着《怪物猎人 边境》、《白骑士物语》等以线上模式为主的游戏在电视游戏界扎根立足，越来越多的电视游戏玩家也同时具有了网络游戏玩家的双重身分。

为此，本文将给大家系统地介绍一部分网络游戏中常用的词汇以及和外国玩家交流的注意事项，希望能对部分刚开始接触这一领域的玩家有所帮助。

常用网游词汇扫盲

对于初次接触网络游戏的玩家来说，可能在游戏过程中会发现很多老手交流时用的词都看不懂。这是因为老手所用的词一般都是网络游戏中独有的词汇、或是一些英文单词的简称。下面就给大家介绍一些常见的网络用语。

T（MT）

英文单词TANK（坦克）的简称，和字面意思一样，担任T的角色通常血量和防御力都是队伍中最高的，在团队中负责承受来自敌人的绝大部分伤害。当然，由于T的作用是吸引敌人的火力，让队员安全的攻击敌人，因此除了防御力高外，担任T的角色还要拥有能在最短的时间内产生大量仇恨值（仇恨值的具体说明见下文）的能力。在一些大型在线游戏中，团队中往往有几个T同时存在，其中负责承受最多伤害的称为MT（Main-Tank，即主坦克），之后的T按实力和负责区域以2T、3T等数字表示。

在所有网游中，T都是团队中最重要的一名角色，所有战术都需要T的配合才能完成。因此担任T是一件非常辛苦的事情，别的不说，光是好友邀请你帮忙做任务你就很难拒绝。在战斗中T就更加辛苦——比如T要知道在BOSS战中把BOSS拉到什么位置，队友才能最安全的输出；要在敌人攻击队友的时候及时吸引火力，不让同伴受到伤害。这也要求担任T的角色需具备一定的操作水平和走位意识。



▲在多人游戏中，队员都会各尽其责，只有队友间互相配合才能轻松胜利。

※由于T是团队中最辛苦的一个角色，T也往往受到队友的尊重。在著名网游《魔兽世界》里，MT的实力甚至代表这个公会的总体实力。
※T吸引敌人火力的过程称为“拉怪”。

CD时间

CD（Cool Down）时间是技能冷却时间的缩写，意思是当玩家使用一个技能之后，会有一段时间无法再次使用这个技能（比如某技能的CD时间是30秒，当你使用这个技能后，在接下来的30秒内将无法再次使用该技能）。CD时间系统是厂商为了保证游戏的平衡性设定的一个系统，不同的技能所需要的CD时间也各有不同，通常能力越强的技能，CD时间越久。

DPS

DPS是英文Damage Per Second的缩写，直译是每秒所造成的伤害值。在游戏中DPS根据“伤害”和“角色”又分为两种意思——伤害方面就是英文Damage Per Second直译的意思，指这个角色在一秒内的平均输出量，数值越高输出越高；角色方面则指这个角色的职业能担任DPS（输出）的任务，一般游戏中的法师、战士等高伤害职业都属于DPS。

仇恨值

仇恨是衡量怪物攻击哪个目标的标准，当角色对敌人造成伤害或者使用各种BUFF时都会产生一定量的仇恨。在组队模式下，敌人会攻击当前仇恨最高的一名角色，通常给予敌人的伤害越大，仇恨就越高（比如A对敌人使用技能，造成4000点伤害，产生5点仇恨，同时B对敌人造成5000点伤害，产生6点仇恨，敌人就会攻击B）。在战斗中要保证当前仇恨值最高的是担任T的角色，否则很容易因为BOSS攻击其他防御力较弱的角色而团灭，不过担任T的角色通常都拥有嘲讽（指一些能瞬间产生大量仇恨，或强制让敌人攻击自己的技能）技能，能保证稳住仇恨。



▲除了互相合作外，玩家间的相互竞争也是线上游戏的一大乐趣。

OT

是英文Out of Taunt的缩写，指其他角色的仇恨超过了当前仇恨最高的角色，导致怪物改变攻击目标。在任何游戏里OT都是一种非常危险的行为，因为负责输出的角色往往防御力和HP都很低，被敌人打到会造成大量伤害，很容易导致团灭。如果发现自己有OT的迹象应立刻收手，等T把怪重新拉回去再开始输出。

GM

英文Game Master（游戏管理员）的缩写，GM的任务是在游戏中扮演虚拟警察（检查是否有玩家做出违反游戏协议的事情）、客服人员（解答玩家对游戏的一些问题），同时玩家也可以向GM提交对其他玩家的举报信和对游戏的各种意见。

GJ

大部分玩家可能会想当然的认为GJ是攻击两字拼音的缩写，其实是英文Good Job（做得好）的缩写。在游戏中队友做出精彩的表现时都可以使用该词（比如《怪物猎人》里断尾）。

AOE

英文单词Area of Effect的缩写，意思指玩家使用范围技能，一次性攻击多个目标。玩家进行这个操作的行为一般被称为“A怪”。

BUFF

Buff一词在游戏中的意思主要有两种，最常用的是指增益系的各种魔法，这个词汇多流行于网络游戏中，通常指给某一角色增加一种可以增强自身能力的魔法。Buff的反义词是Debuff，指的是对手给你上的各种减益的魔法效果，减少你的属性和能力的；此外，Buff的另外一个意思是指在游戏的版本更新时，对某一个职业、种族、技能等游戏内容进行增强。比如看到玩家说这次更新后什么职业得到了Buff就是这个意思，此时Buff的反义词是Nerf，也就是对一些职业或技能进行弱化处理。

和日本玩家组队的注意事项

限于国内游戏市场的混乱不堪，如今电视游戏上网对战，除非是和一些朋友相互约好，组成“亲友团”一起战斗，否则多数情况下还是要被迫和国外（一般来说是日本玩家居多）玩家组队进行游戏。不过国外玩家非常注重组队时的礼数，一些即使是经常玩国内网游的老手都不一定清楚该如何与日本玩家交流，如果长久下去，很可能你的帐号会被日本玩家列入2CH等热门BBS的黑名单中，最终结果就是你在游戏里会很难找到人和你组队（除非你运气好，碰到同样在黑名单中的玩家，不过这效率嘛……都懂的）。下面就给大家介绍一些和日本玩家组队时需要注意的地方。



▲现在大多数的线上游戏都有非常方便的对话框，玩家也可以设定一些快捷对话选项。

组队礼节

①进队时：日本人非常重视第一印象，当你进入一个队伍时，队长通常都会带头，主动和你打招呼（一般情况下会用よろしく，请多多指教的意思）。队长打招呼后，其他在队伍里的队员会按入队的顺序和你问候，你也要用よろしく回复他们（说一次即可）。

②准备出发：当招募到足够的队员时，队长会用“じゅんびおk？”（准备好了吗？，这句话比较特殊，以问号结尾可以作为疑问句使用，以句号结尾则可以用于回复别人；此外日本人打“OK”一词习惯用お代替O，打字时不要忘了）询问是否出发，如果你已经准备就绪，可以用“よし，いくぞ”（没问题，出发吧）或者“じゅんびおk”（已经准备好了）回复；如果还有事情要做，可以用“ちょっと待ってください”（抱歉，请等一下）和他们打个招呼，通常情况下队友们都会等你的。当然，回来的时候不要忘了说“ただいま、もういいです”（我回来了）来告诉他们可以出发了（任务开始后要记得用“よろしく”和他们再打一次招呼）。

③任务进行中：如果在任务进行的时候，你给队伍造成麻烦（例如《怪物猎人》中不小心猫车），一定记得要用“ごめんなさい”（对不起）道歉；如果是别人给你造成了麻烦，当别人主动道歉后，你可以用“大丈夫です”（没关系）回复。此外，在完成任务后要说“おつかれ”（辛苦了）。

④自己开任务招募队员：在游戏中，很多时候都会遇到别人开的任务自己并没有需求。这时就要自己开任务招募队员，此时如果有其他玩家申请入队，记得要用第一条中提到的方法，作为队长带头和队员打招呼，如果你没尽到队长的责任，很可能入队的队员会选择离队。

游戏中的常用语

为了方便各位和日本玩家的交流，这里列出在游戏中会用到的一些常用语，下表中的内容以日文、日文写法、中文翻译的顺序排列。第一次输入日文可能会比较别扭，此时建议通过主机中的邮件收发功能练习日文的输入，如果有条件的话，使用USB键盘将大大提高你的输入速度。

はじめまして	よろしく
ha ji me ma shi te	yo ro shi ku
初次见面请多关照	请多关照
そうですか	では、また
so u de su ka	de ha ma ta
这样啊	再见
なるほど	すばらしい
na ru ho do	su ba ra shi i
原来如此	了不起
いってきます	よし，いくぞ
i tte ki ma su	yo shi，i ku zo
我走了	好！出发
危ない	ほんとうですか
a bu na i	ho n to u de su ka
危险	真的
大丈夫だって	ありがとうございます
da i jyo u bu da tte	a ri ga to u go za i ma su
没关系	谢谢（礼貌用语，平时用）
もういいです	やくそくします
mo u i i de su	ya ku so ku shi ma su
不用了	约定了
ちょっと待ってください	ごめんなさい
cho tto ma tte ku da sa i	go me n na sa i
请稍等一下	对不起
こんにちは	こんばんは
ko n ni chi ha	ko n ba n ha
你好	晚上好
おやすみなさい	じゅんびおk
o ya su mi na sa i	jyu n bi ok
晚安	准备好了么
あり	おめ
a ri	o me
谢谢（战斗中来不及打字时，应付用）	恭喜
加入希望です	すみません、わたし、MIC持ってない
ka nyu u ki bo u de su	su mi ma se n，wa ta shi，MIC mo tte na i
希望能够加入	不好意思，我没有麦克风

后记

如今大多数电视玩家都拥有次世代主机和网络，但他们迟迟没有体验线上游戏的乐趣无非是因为不知道如何与外国玩家交流，这里给大家说一个小时候都听过的故事：一个孩子对着群山大声高喊，引来了山的回音。他开始时的语气很糟糕，所以山那边传来的回音也充满恶意。当那个孩子经过母亲的教育后，当小孩真诚的道歉，并采取善意的说话方式时，得到回应也同样满怀善意。其实，玩网络游戏时和其他玩家的交流合作也是这样简单。除了语言环境不同之外，人与人之间的合作交流并不会随着国籍的改变而产生太大的差异。因此，无论是面对国外的玩家还是国内的玩家，只要能相互之间做到尊重、理解与配合，我们绝大多数时候都会得到更加美好的游戏体验。同时也希望本文能起到一个抛砖引玉的作用，让更多的玩家体验到线上游戏的乐趣。



古今往来，人类的发展之路上都是伴随着科技的进步，不仅仅在生产方面，科学技术的进步已经融入到生活的每一个小细节中。而科学技术在军事上的应用，更是彰显整个国家强大的国力所必须的手段。战争的胜败会直接关系到国家的兴亡，想必对现代军事比较感兴趣的玩家大有人在，而且几乎都看过“黑鹰坠落”这部经典，而更为重要的是，他们都玩过一个游戏——《使命召唤 现代战争2》。你对现代战争中的科技原理倒地了解多少？在游戏中有几分还原？这通常是玩家最为关注的地方，下面就为各位依次介绍一下游戏中的各种科技原理，从最基本武器系统开始，直到终极大杀器。

文 脆薯条 美编 NINA

《使命召唤》中的现代高科技

全金属被甲弹

游戏中的枪械分为好几类，主要分为突击步枪、狙击枪和微型冲锋枪三大类。然而只要对枪械稍微有点研究的人都知道，这三类武器使用的子弹规格完全不同，所以游戏中的杀伤力也各不相同。子弹是人类发明火药以来与其有着直接关联的抛射物体，是杀戮、破坏的不二选择。拿游戏中的突击步枪为例，在配件中有FMJ这一项装备，而FMJ的全称即为“全金属被甲弹（Full Metal Jacket）”。故名思议，FMJ的弹头是特制的，由铅质或铅锑合金制成以提高比重与质量，外层由铜所包裹。因为铅质弹头的延展性过强，所以无法直接作为弹头发射，会在击发时导致与枪管摩擦而产生变形，出枪口时会和空气动力产生不良运动轨迹，从而丧失精准度，弹头外之所以要包覆铜就是为了解决这个问题。FMJ由于弹头是铅质或铅锑合金制成，所以进入密度较高的物体时会产生翻滚（人体的密度是大气的1000倍），这种翻滚轨迹是无法预测的，但子弹翻滚中必定将造成肌肉撕裂、甚至切断动脉。FMJ在游戏中作为突击步枪的强力配件，的确可以提升枪械本身的威力，细心的玩家还可以发现，加了FMJ后，子弹打在墙壁上的声音也会产生些许变化。



■游戏中的所有枪械几乎都有FMJ配件。

题外话

霰弹枪中也有FMJ这种配件，例如第一把霰弹枪SAS-12配合FMJ的威慑力十分惊人，以前的“双州长”那变态的距离其实并没有修改掉，而是转移到了这把枪身上。如果再配合FMJ与握柄，绝对是近战时最强的武器，没有之一。

UAV

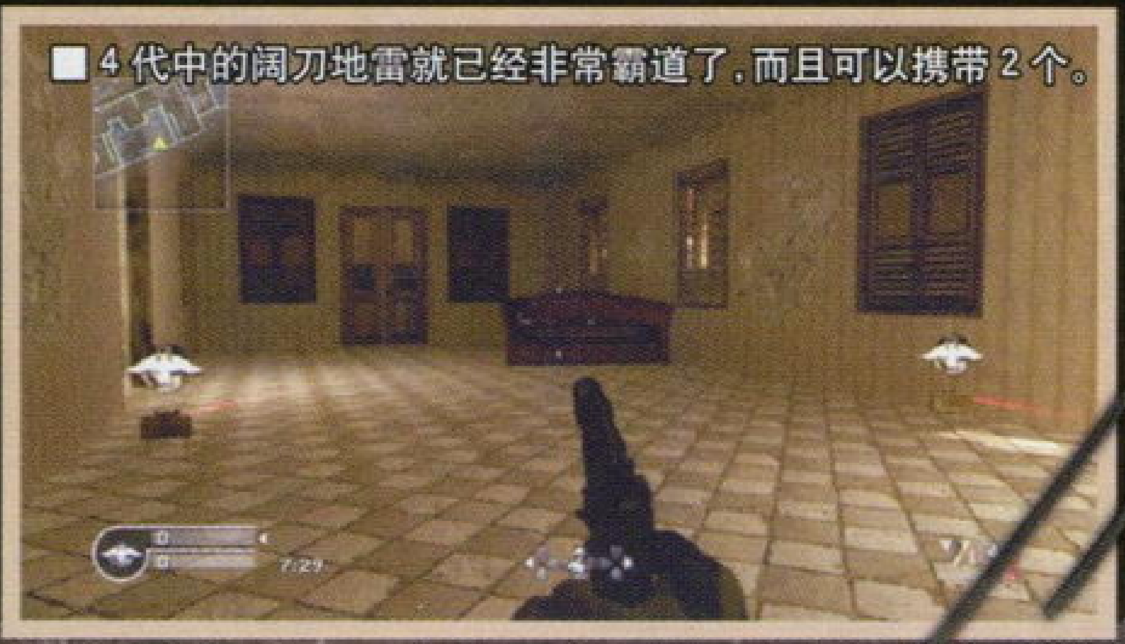
UAV的全称为“Unmanned Aerial Vehicle”，别名为“无人驾驶飞机”，在游戏中算是一种侦察机，可以扫描敌人的位置并且显示在我方的雷达上。UAV在现实中主要运用在电子战中，而且体积非常小、质量又轻、还方便折叠。目前的UAV无人侦察机不单单是单独行动，而是好几架一起行动。不仅仅是空军，UAV还能在海军与陆军中起到广泛的作用，速度快、续航时间长、拥有多种手段的通讯与干扰功能，未来的UAV必将主宰着天空，信息战时代的来临也将使UAV这类武器得到更大的发展空间。游戏中的UAV与反UAV造型都差不多，而且都可以直接用枪械打下来，对此我只想说：“这个飞行高度是不是太低了……”。

阔刀地雷

M18A1 Claymore俗称“阔刀地雷”，研制于1960年代的越战，其前身就是M18 Claymore，不过阔刀地雷和其前身并没有太大的区别，只不过在外壳顶上加上了一个简易的瞄准具。阔刀地雷的外观呈弧形、凸面方形外壳，很有特色。地雷中内藏了700粒钢珠，由于弧形破片沟痕，在爆炸时可以让钢珠与破片定向飞出，杀伤范围在前方50米，60度扇形范围内。如果一直打4代网战的话，会对这种武器会有独特的本能反应。一般玩家喜欢把它布置在必经之路上，有时候还会插在草丛中。当有人踩到时，地雷并不会马上爆炸，而是发出一丝金属片断掉的声音，随后才会送你上西天……那两条致命的红线就是判断有无地雷的最好依据，要知道，无论是4代还是续作，阔刀地雷依然是玩家的首选。

题外话

阔刀地雷虽然霸道，但也不是完全拿它没办法的，网战中可以装备防护盾或使用技能“Scrambler”来有效降低被地雷干掉的几率。另外靠着自己本能反应，在踩中地雷后马上跳起或趴下，有时也能躲过一劫。


■4代中的阔刀地雷就已经非常霸道了，而且可以携带2个。

B-2隐形轰炸机

B-2可以说是目前仅存的隐形战略轰炸机，1980年代，美国麻省理工学院第一次大力帮忙美国政府研制B-2，在投入实战后，充分表现了其“精确饱和攻击”的理念。每一架B-2造价高达22亿美金，如果以重量计算的话，B-2比黄金还要贵2～3倍。由于B-2的造价太过昂贵，以及目前轰炸的理念改变，B-2总共就生产了21架，其中一架于2008年2月失事。对于现实中的“精确饱和攻击”这个概念，我想游戏中看过B-2的玩家一定很有感触，首先其轰炸的面积覆盖极广，其次轰炸的深度也让你无所遁形，就算躲在房子里都有可能被B-2炸死。在非常空旷的地图上，B-2的威慑力远比阿帕奇或AC-130更让人胆寒，更为可怕的是，你不可能击落B-2，就算是EMP也只能让其停止轰炸……

AC-130


AC-130在高空释放火焰干扰弹。

AC-130的发展要追溯到越南战争，第一架空中炮艇AC-47“幽灵”是由一架道格拉斯C-47运输机改装而成。AC-130则是1965年由C-130运输机改装而成的空中炮艇第二代标准。AC-130总共有4种型号，最早的A型、E/H“鬼怪式”以及U“幽灵式”。AC-130对地打击的强大想必玩家在4代中就见识过了，而《使命召唤 现代战争2》的OPS合作关卡中也有登场，在网战之中更是让人胆颤的大杀器。当你听见“Enemy AC-130 above！”这句话时，105公厘的榴弹炮就会伴随着呼啸声从天而降，如果游戏中存在建筑物可破坏的设定，那么其场面一定是非常壮观的，当然你就等着看死亡回放吧。游戏中对于AC-130的还原度非常高，当你拿着“毒刺”攻击AC-130时，可以清楚地看见它尾部放出的干扰火焰弹。一架AC-130U的造价不菲，高达1亿9100万美金。如果在游戏中你能拿着RPG-7把AC-130打下来的话，除了大功一件外，只能说明你比较X疼……

题外话

记得360版《使命召唤 现代战争2》以前有一个子弹无限的BUG，只要坐上AC-130，105公厘的榴弹炮一个劲地往地上砸，那真叫一个“爽”字啊。而下面的玩家除了感受地动山摇外，耳边只能听见连续不断的呼啸声，眼前就只能看见满屏幕的灰尘。在这40秒内，你是绝对的“神”，你主宰着一切……

阿帕奇

阿帕奇的正式名称为“AH-64阿帕奇武装直升机”，是由波音公司的前身，麦克唐纳·道格拉斯飞机公司生产。阿帕奇是美国先进武装直升机AAH计划（Advanced Attack Helicopter）下的产物，双座、配备地狱火以及响尾蛇等导火箭导弹，具有极强的打击能力。目前的阿帕奇一共有A、B、C、D四种型号，其中AH-64D搭载了先进的传感器与改良的武器系统，主旋翼上方增加了雷达装置，使得直升机可以躲藏在建筑物后方。游戏中的阿帕奇虽然不能控制前进的方向，但与AC-130相比，在某些地图中有极强的打击力，而且机头下方的机枪是有穿透能力的。另外操控机枪时还能切换夜视仪，这样能够看清楚一些装备了反UAV技能的玩家。


图中可以清楚地看见阿帕奇机头下方的那挺重机枪。

EMP


单机部分里，核弹在宇宙中爆炸，EMP的覆盖面积涵盖了整个美国。

Electromagnetic Pulse俗称“电子脉冲”，简称为“EMP”，是由核爆、闪电、太阳黑子、导管效应或电器火花等情况下产生的电磁辐射，能够与光电子产生强烈的交变电磁场，从来破坏所有电子设备。核武器高空爆炸时会产生一种强力的EMP，而且会持续相当长的一段时间，EMP的强度取决于源的强度。现实中的EMP武器分为两种，一种即为核爆式，而另一种就是非核爆式。在《使命召唤 现代战争2》中，当核弹在宇宙中爆炸时，产生的EMP效果足以覆盖整个美国，而且就连卫星也灰飞烟灭，随后各种电子设备在此空域中都无法使用，就连武器准具的光学瞄准镜都会失效。由于核爆的威慑力，EMP并不能直接用于战争之中，毕竟人类对于核爆有着明显的抵触情绪，如果有玩过前作的话，那么残破不堪的都市之中、头顶巨大的蘑菇云，以及迎面而来的灰烬一定让你过目不忘。

题外话

游戏中的EMP需要15连杀，虽然难度有点高，不过的的确确是一种强大的武器。秒杀一般空中载具不说，还能使阔刀地雷与C4炸药暂时无效，敌人也一直处于无雷达状态……但EMP也不是万能的，例如它无法停止自动炮塔、无法击落B-2隐形轰炸机、更无法阻止比它更可怕的战术核弹，而且时间持续也比较短。

战术核弹

“Tactical Nuclear”即为战术核弹，战术核弹不等于战略核弹，说得通俗一点，前者是后者的迷你型，只能用于局部战场之中，而且战术核弹的当量与战略核弹的当量纯属两个级别的。记得玩家大为熟悉的PC游戏《星际争霸》中，人族所使用的核弹就是战术核弹。再例如《高达0083》中，GPO2搭载的就是战略核弹。核武器相信不用我多做介绍，游戏中的终极大杀器需要25连杀，实在是非常困难的一件事。有幸目睹战术核弹降临的玩家一定印象深刻，当白色的光团从天而降时，周围的一切事物慢慢变暗，接下来炽热的光线一眼而过，留下的则是一片死寂。OK！比赛结束了……


世界上第一颗战术核弹，代号“Mark 7”。

题外话

其实战术核弹在游戏中存在爆头的设定……有兴趣的玩家可以一试。

结束语

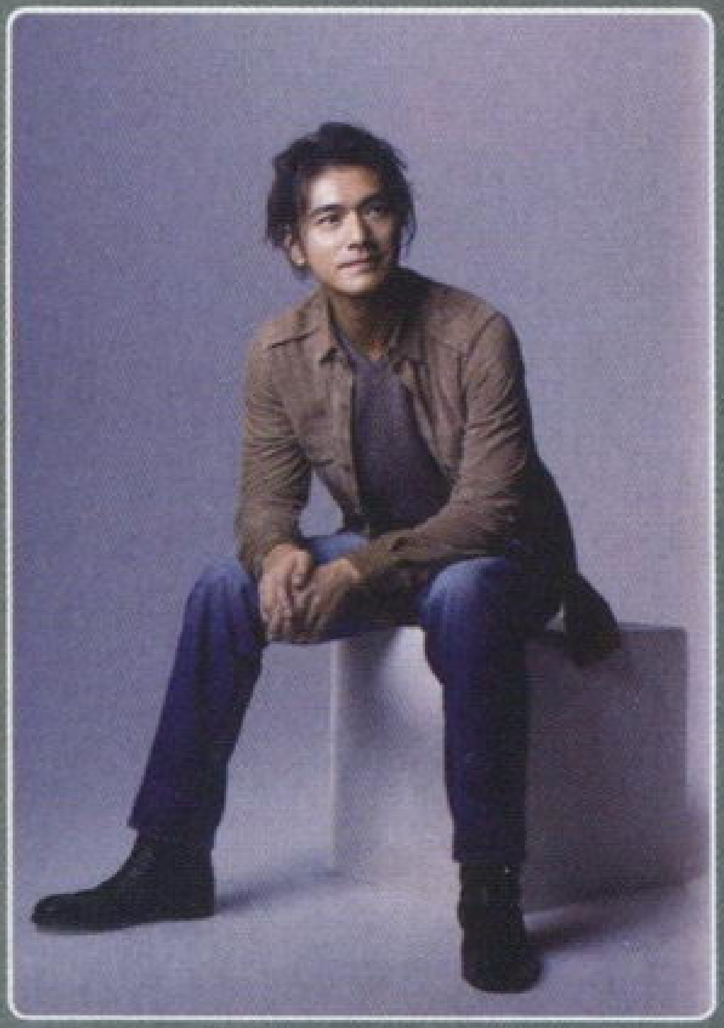
介绍了那么多游戏中的“神兵利器”，我想大部分东西是在现实中体验不到的，就算让你在游戏中过把瘾，那也应该抱着一种抵触情绪。正所谓“剑是凶器、剑术是杀人术，无论用再好的语言去修饰，那都是不变的真理”那样，武器的原理虽然充满了各种科学知识，但同时制造这些武器的人就仿佛与刀匠一样，背负着一世恶名。游戏毕竟是游戏，也希望这样很“爽”的事情永远只存在于游戏之中。

文 八重樱 美编 木仙

日本偶像艺人中的御宅族

迷你特企大作战 MINI FEATURE SERIES

金城武



出生于中国台湾的金城武是中日混血儿，他的父亲是日本冲绳人，母亲则是台湾本土住民。记得以前网络还不太发达的时候，摄取到的资料有限，一直以为金城武姓“金”，后来上网查了资料，才知道原来“金城”才是他的姓氏，因为出生在10月11日，十一两个字合并到一起是“士”，因此其父为其取名为武，合起来就是“武士”，如此看来“金城武”的确是个很有日本大和魂的名字。

当然，大多数游戏玩家都不是看到帅哥就会尖叫的花痴女，“金城武”这三个字能让大家联想到的，只有一件事物，那就是Capcom制作的“《鬼武者》系列”。在《鬼武者》和《鬼武者3》中，金城武不但是男主角明智左马介的原型模特和配音声优，更参与了游戏的设计制作。

虽然身为亚洲首屈一指的男艺人，但金城武为人处事却低调内敛，若非必须，他从不会为自己造势、不随意抛头露面、不善言辞、也极少会有绯闻。工作闲暇之余，金城武的惟一兴趣爱好就是打电玩游戏，有时他甚至会连续数日足不出户，只为将一款游戏打通关。“玩电玩让我忘记压力，玩完之后，还是要背台词的”，金城武如此说。或许是因为只有在游戏的世界中，他才能远离尘世的虚浮喧闹，做回他自己。

虽然金城武曾说过，帅是男人最单薄的符号，但“史上最帅宅男”这个称号仍然是非他莫属的。



■《鬼武者》明智左马介

中川翔子



中川翔子虽是以艺人身分出道，但真正将她捧红的却是日本的广大宅男们。受到父亲中川胜彦的影响，中川翔子自幼年起就对动漫兴趣浓厚，还曾一度立志要成为漫画家。随着年纪的一点点长大，中川翔子对动漫游戏的兴趣非但没有减退反而愈演愈烈，甚至会花大笔金钱从拍卖网站购入COSPLAY用的服装与道具。2004年11月，中川翔子开设了自己的个人BLOG，并以每天数十篇日志的速度快速更新，内容几乎全部都是和ACG有关，措辞用句皆彰显出她渊博的御宅知识，因此被宅男们奉为“秋叶原博客女王”。



■中川参与《机战OG》广告拍摄时的造型

中川翔子从来不会在公开场合去刻意掩饰自己宅女的本质，相反，她很乐于将自己的兴趣爱好推广给别人知道，即便是因此遭到普通人的白眼也毫不在意。2007年2月11日，她作为嘉宾参加了由KinKi Kids主持的《新堂本兄弟》访谈节目，在现场大肆“布道”，还让堂本光一COS成《幽游白书》中的藏马、高见泽俊彦COS成《最终幻想VII》中的萨菲罗斯，对着二人花痴不已，纵使是堂本光一和高见泽俊彦已面露尴尬神色，中川仍不觉得有任何不妥，从这个角度来看，她也算得上是单纯至极了。

GACKT



GACKT于1994年步上从艺的道路，在上个世纪末视觉摇滚红极一时之际，他便作为摇滚乐队“恶意与悲剧”（MALICE MIZER）的第2位主唱而频频出现在国内介绍日本音乐的杂志上，英俊的容貌和高贵的言谈举止迷倒了不少少女。1999年，GACKT突然离开“恶意与悲剧”开始了自己的单飞旅程，经过了一段艰苦努力之后终于令事业重回正轨，在电影、电视剧、动画和游戏领域内全面开花。

GACKT在20多岁的时候被高达的魅力所吸引，成为了一名狂热的高达迷。关于他为高达所作出的种种疯狂举动简直是数不胜数，例如他曾在某次LIVE活动中邀请台下的粉丝们和自己一起大喊“Zick！Zeon！”，还曾邀请阿姆罗的配音古谷彻和夏亚的配音池田秀一上自己的广播节目。他的这份热情也感动了富野由悠季，并因此获得了为《机动战士Z高达》剧场版三部曲演唱主题曲的机会。



■《武刃街》刘王羽



■《最终幻想VII》杰尼西斯

GACKT和电玩的合作最早可追溯到2003年12月25日发售的PS2游戏《武刃街》，在这作里，主角刘王羽的原型和动作即参考自GACKT本人，配音也同样是由GACKT来完成的。最近几年，GACKT一直与SE合作，参与制作《最终幻想VII》的后续作品。以他为蓝本设计的杰尼西斯·拉普苏道斯还有许多谜团没有解开，之后SE还打算怎么编玩家很难揣测，但可以肯定的一点就是，GACKT的身影还将继续出现在电玩之中，你想要无视他，恐怕很难……

加藤夏希



■参加《镜之边缘》活动时的夏希

今年刚刚25岁的加藤夏希是目前日本红得发紫的人气美女模特兼演员，她12岁出道便被奉为“超级新星”，曾主演过多部电影和电视剧，她那时而妩媚妖娆时而清纯可人的外表不但让男孩子为之着迷，就连不少女性也是她的忠实粉丝。而在私底下，更令人意想不到的是，加藤夏希竟然是一位喜欢动画、游戏和特摄的杂食性御宅族！

加藤夏希入宅圈的时间颇早，初步推断至少是在1997年之前。她是《秀逗魔导士》这部日本国民级长篇动画的忠实簇拥，从OVA《杰夫利的骑士道》开始便钟情于莉娜·因巴斯和杰路刚帝士·格雷瓦兹二人，并进而喜欢上了这两名角色的配音声优林原惠和绿川光。此外，她还在2002年的特摄电影《假面骑士龙骑 EPISODE FINAL》中饰演了女性假面骑士雾岛美穗，该角色也是假面骑士史上惟一的女性骑士。

虽然不像中川翔子那般天然呆，但加藤夏希也同样不会在公共场合隐瞒自己宅女的身分。在接受访谈时，她曾自豪地称自己是“女性向游戏OTAKU”，还曾在自己的网站上贴出玩《心跳回忆 Girl's Side 2nd Season》时的照片。其实加藤喜欢的游戏类型并不仅仅限于乙女类，像“《超级机器人大战》系列”这种热血系游戏同样是她的菜。在《第3次超级机器人大战α～终焉的银河～》中她为露莉娅配音，细心的玩家还可听到她在掩护希罗·唯时的专用台词（希罗的声优正是绿川光）。2008年，多机种游戏《镜之边缘》在日本发售之初，EA举办的庆祝活动还特别邀请加藤夏希出席，当天加藤COS成女主角费斯·康纳斯的模样，野性魅力十足。



栗山千明



一头宛如日本人偶般乌黑垂顺的黑发、双眸中闪动着妖艳夺目的光芒、全身散发着罂粟花般的危险气息，却又让人无法不去注意她的一举一动，这就是栗山千明给广大电影迷留下的深刻印象。与栗山千明演艺事业密切相关的两部电影相信不少读者们都曾经看过，一部是《大逃杀》，另一部是《杀死比尔》。在《大逃杀》中，她将千草贵子那份桀骜不驯与对爱情的执着刻画得淋漓尽致，正是她眼神中的刚毅与狠劲儿打动了昆汀・塔伦蒂诺，使得她成为了《杀死比尔》中美少女杀手GOGO夕张的不二人选，栗山千明也凭借着这两部出色的作品逐渐在国际演艺圈扬名立万。

栗山在宅文化方面的表现同样惊为天人，她曾当众放言称自己只会选二次元的人做恋爱对象，三次元的男人是不可能的。此话一出，粉丝们的玻璃心便碎了一地。栗山也属于是杂食类的御宅族，少年漫画、动画和游戏样样精通。她喜欢在泡澡的时候看漫画，所有动漫作品中，栗山最钟情于《新世纪福音战士》。她认为绫波丽是心目中理想的女性，并因此成为了林原惠的粉丝，至于她理想的男性自然就是渚薰了。栗山同样也是高达粉丝，2010年的高达新作《机动战士高达UC》启用她演唱OP曲《流星之泪》，为纪念此事，栗山特意去购买了独角兽星座中一颗星星的命名权，为其起名为“CHiAKi KURiYAMA星”。



杏野春菜



杏野春菜与其说是偶像中的御宅族，倒不如说是御宅族中的偶像比较正确。就连她也认为自己并不算是杂志模特，而应该归为游戏偶像才对。杏野春菜在演艺界的确算不上是多么大红大紫的名人，她的特点在于对游戏的狂热，一天24小时除了吃饭、睡觉、上洗手间的时间外基本都用在了打游戏上，差不多每天都会打10小时左右，这恐怕是许多资深游戏玩家都难以做到的。正是因此，杏野一直以来都是游戏传媒青睐的合作对象，时常会邀请她COS成游戏角色的模样来参加宣传活动，由此可见，熟练掌握一门兴趣会为工作提供很大帮助……

如果让“秋叶原博客女王”中川翔子与“游戏偶像”杏野春菜来一场游戏对战的话，那么99%的可能是中川翔子输得体无完肤。前者连《街霸4》X360版在线对战需要金会员资格都不知道，而后者的《街霸4》战绩则为214战187胜最多连胜31场。杏野对游戏的兴趣并不仅仅停留在“娱乐”这一层面，而是上升到了“研究”的领域，她拥有所有种类的游戏机，家中光是游戏光碟卡带这些就足足占满了一整面墙壁。更令人惊叹的是，杏野有一门超强绝技——不看画面打通《超级马里奥》第一关，我想全世界能做到这一步的应该也没有几人吧……（这段视频可以在国内众多在线视频网站上找到，感兴趣的读者可以去搜一搜）。





渡边麻友



出生于1994年3月26日、现年16岁的渡边麻友是日本美少女偶像团体AKB48中Team B的主力成员，她的容貌甜美可爱，一身学生装的打扮更是杀伤力十足，即便是在可爱少女们云集的AKB48中，渡边麻友仍然有着超乎想象的人气。繁忙的演艺事业并没有影响到麻友的私下生活，同所有这个年纪的少女们一样，她也有着众多兴趣爱好，其中最喜欢的自然是动画和特摄。麻友的宅龄也并不短，她小学三年级时就曾参加动画《魔法咪路咪路》的声优见面会，并与中原麻衣有过握手经历。特摄作品最喜欢的是《炎神战队轰音者》，喜欢到会到处宣称“轰音黄是我的新娘”的地步（轰音黄是战队轰音者中的一位女性战士）。麻友还是腐女动画《黑塔利亚》中的法兰西和《轻音少女！》中的秋山澪的粉丝，并因为偶然在动漫商店中看到《黑执事》男主角塞巴斯蒂安的模型后而痴迷上了该角色的配音声优小野大辅，多次在BLOG中提到小野的名字。她还拥有一项特技，可以在8秒内画出动画《荣螺大姐》中穴子的头像。

除了渡边麻友外，AKB48中还有一些成员同样是动漫游戏迷，例如仲谷明香就因崇拜水树奈奈而在《深渊传说》的动画版中首次挑战了配音工作等等，在此就不一一列举了。



加山雄三



下面为大家介绍的这位是爷爷级别的人物了，他就是现年73岁的日本老牌艺人加山雄三。在上个世纪60年代，加山是东宝当仁不让的顶梁柱。当时的日本正处于战后复兴的阶段，战争留给百姓的痛苦伤痕正在逐步淡化，工业化进程的迅速发展让民众的生活日渐富足，电影、流行音乐等娱乐文化也随之萌发壮大起来。就在这样的一个万物复兴的时代，年轻的加山雄三凭借着自己轮廓分明的英俊五官首先博取了时下女性们的好感，而他在电影中所展现出的精湛演技更确立了其演技偶像派的地位。加山不仅仅是演技过人，更生得一副好歌喉，多首名曲至今都传唱不休。

介绍完加山的从业经历，就要讲一讲他在游戏上的惊人表现了。在大家的传统印象中，一位年过半百的爷爷就算玩游戏也最多是《俄罗斯方块》那种吧？但加山却用实际行动证明了小看老人家总有你吃瘪的时候……他最喜欢的三款游戏分别是“《生化危机》系列”、“《鬼武者》系列”和“《最终幻想》系列”，其中最好记录为《生化危机1》全程只用小刀通关和《鬼武者1》57分钟通关。另外他为了玩“《生化危机》系列”特意去买了NGC、Wii和PS3。据加山自己说，他喜欢玩游戏是因为游戏可以防止自己老化，而且从他现在的相貌我们还真是猜不到他居然已经73岁高龄了，看来电玩游戏真乃胜过一切灵丹妙药祖传偏方的驻颜捷径啊……

Love Plus 让爱相随



文 九兵卫 美编 anubis

"Love Plus"在日本已经不是一款游戏的名字，而是一种全新的社会现象。当虚拟女友之风席卷东瀛之时，远在大洋彼岸的你是否还全然不知？那么就请跟着本篇特企回顾一下《Love Plus》蔓延全日本的过程，认识那些与游戏诞生相关的“有爱人士”。

[爱的传奇]



8×4 止汗剂

止汗剂和《Love Plus》又有什么关系？这两种风马牛不相及的事物如何才能产生交集？事情的起因来自于一位中毒较深的FANS在网上发帖说，想给自己“女友”买香水却不知道怎样挑选，于是有人便回帖说超市中有一种名为“8×4 止汗剂”的神奇喷剂可以产生一种女高中生沐浴完毕后特有的香味，和游戏中的女主角非常相配。此言一出，玩家群中立刻炸开了锅，数日内全日本多个地区相继传出了“8×4 止汗剂”脱销的消息。这种以铝盐和锆为主要成分的喷剂，不过是一种能够短暂抑制过多汗液分泌的药效化妆品而已，平时销量就不大，有限的库存自然抵挡不住被OTAKU巨大的购买热情。记得去年9月正值《Love Plus》风潮最盛的时候，小九也特地在涩谷的化妆品商店找寻过这种止汗剂，结果发现聪明的店家将其放在了店铺门口最醒目的位置并用醒目的广告语标明“数量有限、欲购从速”。

《TV Bros》



这是一本由东京新闻通信社发行的再普通不过的电视杂志，该杂志为半月刊，按地区分为北海道、关东、中部、关西、九州这五个不同的版本，内页均分为彩页与黑白页两种，主要介绍各地的电视节目以及重要新闻。

不过以上都不是重点，就在《Love Plus》发售后不久，某一期《TV Bros》杂志突发奇想找来游戏的原画师，制作了一幅“爱花啃白薯”的封面。虽然杂志本身与游戏毫无任何关系，但此书一出立刻遭到FANS的哄抢，有人甚至一次性从便利店中购买15本以上。在Yahoo日本的拍卖网站上这本定价仅为210日元的杂志，还曾一度被炒到3000日元（约合人民币220.9元）的高价。出现这样的热销，《TV Bros》编辑部自然是窃喜不已，其他杂志也开始纷纷效仿，《Love Plus》三位女主角不知不觉成为红透各类媒体的“名人”。

今年夏天随着续作《Love Plus+》发售，《TV Bros》聪明的营销策略再次走到了同行的前面——北海道、关东、中部、关西以及九州分别发行五种不同版本的《Love Plus+》主题封面，即是说FANS这次需要买5本花5倍的钱……

日本列岛 Love Plus 计划

除了民间爱好者们的相互交流，Konami官方也组建了“日本男子Love Plus化计划实行委员会”，并时不时想出各种企划以助长“Love Plus”所引发的社会现象，这项号称要以“值得骄傲的女友布满日本列岛”的计划就是其中之一。只要拍摄和“女友”相关的照片并上传，玩家的信息就会出现所在地的地图中，来自全日本的玩家倘若都参与这项计划，我们就会看到日本列岛的地图布满密密麻麻的“女友”，各个地区玩家数量的多少也就一目了然。有趣的是，官方最初开始此活动时，很多热情的中国《Love Plus》玩家也将自己的“女友”上传，数量最多的长三角与珠三角地区甚至一度不亚于日本当地，这样的“意外收获”恐怕也是K社所始料未及的吧。(笑)



润喉糖

要说《Love Plus》三位女主角谁在日本的人气最高，不用问自然是宁宁，而宁宁最喜欢吃的零食正是润喉糖。为了和“女友”有相同的喜好，不少玩家不惜购买大量润喉糖，其他零食包括爱花的白薯、凛子的青花鱼罐头也同样十分受欢迎。说到这里，不知大家是否听说OTAKU之间为游戏中的角色过生日的事例，对于《Love Plus》的狂热者来说，这也并不稀奇，不仅是买生日蛋糕、买各种周边，甚至有些人还会奉上昂贵的珠宝首饰作为礼物，在他们的眼里，现实与虚拟并没有界限。



[爱的新生]

《Love Plus i》



初代发售之后，由Konami紧随其后推出的新作并非《Love Plus+》，而是名为《Love Plus i》的IPHONE游戏。《Love Plus i》分为爱花、凛子以及宁宁三个版本，用户需要分别购买。严格意义上说，《Love Plus i》并非真正的游戏，而是一款简单的互动软件。主要功能除了闹钟、报时以及日历提醒，最吸引玩家的莫过于可以通过设置AR卡片实现与女友合影拍照功能，这一"邪恶"的功能让现实中的OTAKU和虚拟世界里的"女友"并肩站在了一起，着实让人着迷。该软件目前仍然在不停更新版本，想要获得附加功能就必须老老实实地付费。

《Love Plus+》

关于《Love Plus+》，先前的杂志中已数次为大家进行过介绍，这里就不再详细描述。对Konami以及当地旅游业来说，《Love Plus+》与热海的结合是一个双赢的合作。原本只是局限在小圈子内的玩家因此被"解放"出来，游戏风潮也成功升级为社会风潮。从这一点上来说，新作在舆论方面的进化远远大于游戏内容本身。Konami如何在将来的续作中创造新的突破，非常值得期待。

《Love Plus》街机版



7月23日，就在新作刚刚发售一个月之际，Konami突然宣布将推出街机版的《Love Plus》，更令人瞠目结舌的是，这款先前没有流露出任何情报的作品，竟然在公布后的第二天，也就是7月24日便会在秋叶原的街机厅中进行公测。如此闪电般地放出重磅炸弹，FANS在又惊又喜的同时，也不由感叹开发小组的保密工作做得如此之好。街机版《Love Plus》可以选择三名女主角的任意一名，但框体并不分开。游戏的内容虽然只是一些简单的迷你互动游戏，但高清版、大比例的"女友"依然得到很多玩家的大加赞赏，排队试玩者络绎不绝。由于该作目前尚未确认正式稼动日期，所以公测版内容未必就是游戏的全部。

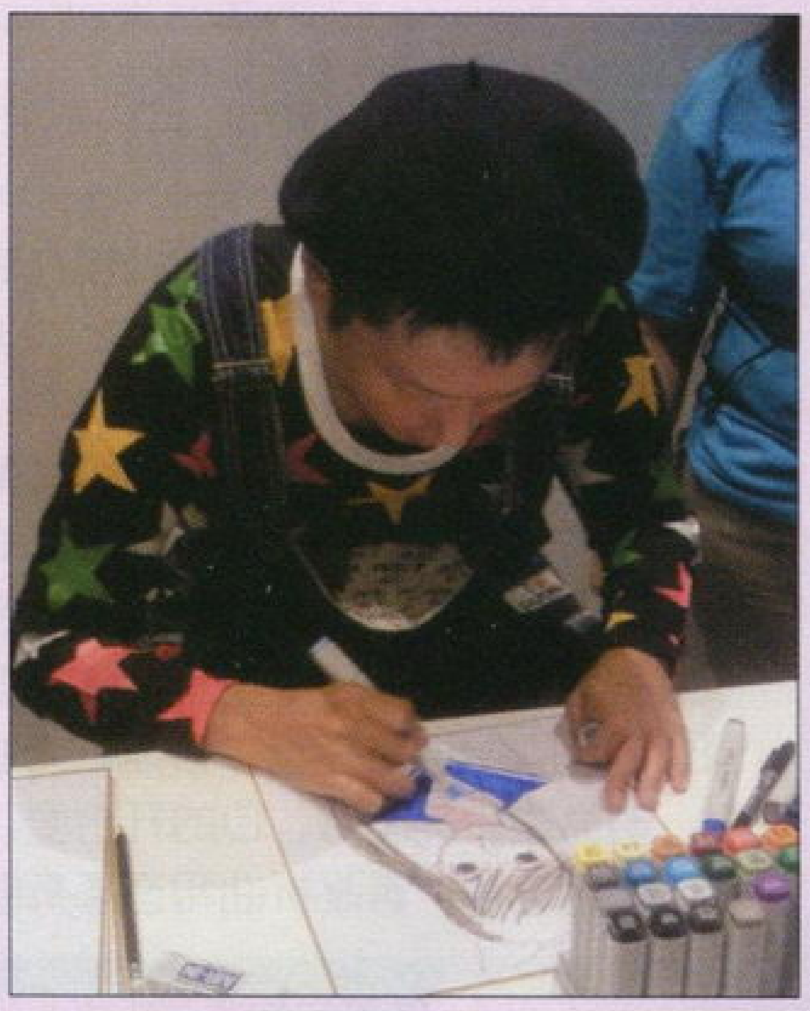
[爱的生父]

内田明理



《Love Plus》出道前并没有太多人知道"内田明理"这个名字，这位在Konami工作多年的老字辈行事低调，很少露面公众场合。不过由他担任制作人的两个系列，相信大家都很耳熟——《心跳回忆 Girl's Side》以及《摔角玫瑰》，前者自不用多说，而后者虽然遭到不少业内的恶评，但也算是当年PS2轰动一时的话题之作，让人们看到了Konami拓展新品牌的野心。《Love Plus》并非内田明理参与NDS平台开发的第一作，2008年发售的小成本治愈系作品《尖顶帽与魔法的365天》（とんがりボウシと魔法の365にち）就是由他负责开发，游戏借用了不少来自《动物之森》的灵感与元素。各方面的原因导致该作的销量极不理想，内田明理没有因此而放弃，转而回到自己擅长的恋爱游戏领域潜心"钻研"，于是便有了《Love Plus》的诞生。

画师



如果说内田明理原本是个没什么名气的制作人，那么《Love Plus》的御用画师ミノタロー则更是新人中的新人。倒不是说这位画师出道晚，而是他参与的作品是在太少，除了参与过2006年TV版动画《心跳回忆 Only Love》的人物原案，剩下的作品几乎都是个人性质的同人本。凭着与内田明理多年来的私交，《Love Plus》终于给了ミノタロー"咸鱼翻身"机会。

大家可能还不知道，《Love Plus+》最初公布时，Konami放出由ミノタロー绘制的概念宣传画（就是本期杂志的封面图），图中以新发型示人的三名女主角手牵手并排走在沙滩上。不过没过多久，细心的FANS就在这张美图中发现了一个小小的瑕疵——正中间爱花的右脚竟然被画反了！幸好官方在游戏上市前及时发现这个极其低级的失误，立刻联系所有媒体与生产商，迅速将错误的海报、游戏包装予以替换，这才避免了一出无法挽回的笑话。想必ミノタロー也为自己的经验不足而被扣了不少奖金。（笑）

[爱的绅士]

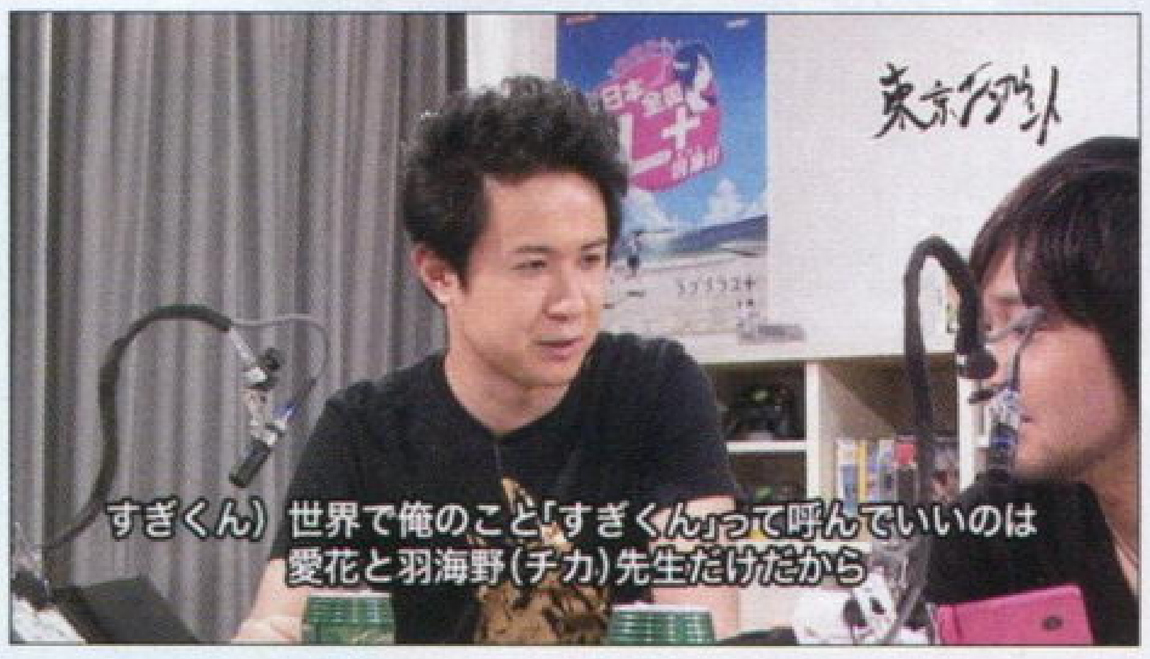
小岛秀夫



据说小岛秀夫也很喜欢玩《Love Plus》，不过这多半来自官方的炒作。毕竟是自家的作品，相互宣传一番总是必须的。小岛秀夫不止在一次在公众场合对《Love Plus》大加赞赏，同门师妹早日能成为独挡一面的新"摇钱树"，小岛自然也会感到欣慰。现在FANS们猜测的是，以小岛一贯的作风，《Love Plus》今后是不是也会出现在《MGS》作品中呢？我想答案多半是肯定的。

杉田智和

杉田智和也算是声优圈子里的话题人物了，不仅由他配音的很多动画与游戏角色极具吐槽恶搞之能，杉田本人也是一个有着各种"趣味"的宅男，沉迷《Love Plus》的绅士，其中就有他一个。用杉田自己的话来说，内田制作人创造了一个相当了不得的东西。杉田在游戏中的女友是爱花，家中也收集了大量的限定版和周边，在一档名为《ディドゥーーン》的广播节目中，他也数次坦诚自己对《Love Plus》中毒较深。为了实现自己的布教活动，杉田甚至自掏腰包买来游戏送给那些平时很少玩美少女游戏的友人作为礼物，实在是……





电子歌姬初音未来档案大公开

提到葱娘，但凡接触 ACG 的读者恐怕无人不知晓。但如果要说初音为何方神圣，又有哪些诞生趣事，可能并不是所有人都能脱口而出。本篇特企带给所有喜欢初音的 FANS，同时也为尚不了解初音的读者做一个知识普及。感兴趣不妨接着往下看吧！ 文 九兵卫 美编 NINA



诞生的摇篮 Character Vocal系列

初音未来以及随后推出的镜音铃、镜音连、巡音流歌都是由 CRYPTON FUTURE MEDIA 开发的虚拟歌手软件，全称 "Character Vocal 系列"，目前共推出过三款。该软件使用雅马哈的 VOCALOID 2 语音合成引擎，把人类的声音录音并合成为酷似真正的歌声。除了最基本的输入音调、歌词外，还可以调整震音、音速、力度、呼吸声、明亮感、透明感、口的开合度、性别参数、滑音位置、音高折曲和音高折曲敏感度等，最多能够 16 人合唱，同时支持即时演奏、对应 ReWire。相比 2003 年推出的初代 VOCALOID，VOCALOID 2 语音合成引擎各种性能均有提升，虚拟歌手的发音也不一定限定于日语、不一定只可用于歌唱，外语和说话也可实现，只是调整起来很困难。由于软件本身的使用比较复杂，加上软件本身只可做出歌唱部分，伴奏音声需要使用其他音乐软件合成，所以新手很难迅速上手，尤其是初接触电子音乐制作的人。



设定资料

年龄：16岁
身高：158cm
体重：42kg
擅长的曲种：所有流行歌曲
擅长的节奏：70～150BPM
擅长的音域：A3～E5

开发趣闻

由于先前发售的 KAITO 销量极不理想，CRYPTON FUTURE MEDIA 中最初负责初音未来企划的职员只有三、四人，主要担任开发的是一位名叫佐佐木涉的职员，正是喜欢动画的他大胆向公司提出将虚拟歌手软件转型的建议。于是，初音未来的人设由插画家 KEI 以动漫风格设计人物及绘画，选择 KEI 也是因为佐佐木涉喜欢他"十分有透明感的水彩画风"。企划初期开发小组本想找专业歌手提供原声，然而大多数接到洽询的歌手由于担心声音被复制后的用途以及将来的版权问题而拒绝，其后才转向考虑声优。之所以选择藤田咲，是因为她的声音"清纯而可爱"，与初音的设定概念如出一辙。藤田咲在录音时主要配合播放的音乐唱出一些无意义的片假名，过程分两天进行，2007 年 4 月 27 日就完成看录音。6 月 25 日，CRYPTON FUTURE MEDIA 正式公开初音未来的造形，当时只有名字"ミク"，直至 7 月 12 日才最终确定姓氏"初音"。"初音"是指"第一次的声音（初めての音）"、"出发点"、"最初的 VOCALOID 2"；"ミク"汉字写作"未来"，指"VOCALOID 象征着未来音乐的可能性"。

全名：初音未来
日文原名：初音ミク
读音：ha tsu ne mi ku
性别：女
诞生日：2007年8月31日
诞生软件：Character Vocal系列
原型：雅马哈VOCALOID 2语音合成引擎
原声：藤田咲
制作：CRYPTON FUTURE MEDIA

多面发展

初音未来的热销完全出乎 CRYPTON FUTURE MEDIA 的预期，软件正式发售数天后便宣告售罄。对于一年内平均销售数是 200 至 300，卖出 1000 套已是大热的音乐软件来说，仅仅两年不到的时间就卖出 5 万套以上的初音未来可以堪称一个奇迹。CRYPTON FUTURE MEDIA 在日本音乐软件市场占有率在不足初音未来推出的一个月内由 6% 急速上升至约 33.9%。

介于如此出色的销售佳绩，制作方当然不能放过进一步宣传的机会。除了继续推出"Character Vocal 系列"新的虚拟歌手，他们也将初音未来推上了更为宽广的舞台。定期的 CD 单曲与专辑、周边电脑软件、同人作品甚至单人演唱会，初音已俨然成为大热的人气偶像。而在客串方面，初音更是无所不在，从动漫游戏再到电视以及其他各种媒体，人们几乎随处都可以听到这位电子歌姬的歌声。


▲初音的手办多得令人眼花缭乱，即便这样也照样卖到脱销。

推波助澜的媒介 NICONICO动画

初音之所以被越来越多的人追捧，和CRYPTON FUTURE MEDIA开放版权、从而引出大量爱好者自发进行二次创作的热情是密不可分的，日本最大的在线视频网站“NICONICO动画”作为传播作品的媒介，起到了推波助澜的作用。软件发售之初，就有不少人以初音“翻唱”歌曲并上传至NICONICO动画而受到热议，特别是后来被奉为经典的“levan Polkka”、“みくみくにしてあげる（把你给MIKUMIKU掉）”等名曲，也让甩葱娘的形象通过网络被更多的人熟知。到了后来，甚至有商业性质的音乐公司以及专业音乐制作人参与到二次创作的大潮中来，这也进一步提升了初音歌曲的整体素质。





初音大家族

MEIKO



诞生于2004年11月的MEIKO是初音家族中出道最早的大姐大，是第一套日语版VOCALOID的产品。MEIKO由拜乡芽衣子（拜乡メイコ）提供原声，软件名称也是取自拜乡芽衣子的名称芽衣子（メイコ）。她最擅长流行曲、摇滚乐、爵士乐、R&B、童谣等广范围歌种

MEIKO与晚一年后推出的KAITO均由雅马哈VOCALOID初代语音合成引擎制作，开发者对于产品的定位是面向音乐制作人的专业软件，而非迎合大众娱乐的口味，因此相比之下销售情况以及人气都不是特别理想。

MEIKO代表曲目

曲名	主唱	作者
Change me	MEIKO	shu-T

KAITO



KAITO在整个初音家族中第二个登场，发售日为2006年2月。作为日本第一个以男性形象登场的VOCALOID虚拟歌手，擅长摇滚、爵士乐、童谣等曲风的KAITO被FANS习惯地称为大哥。他的原声取自出生于东京的歌手风雅直人，充满雌性与韵味的嗓音也别有一番韵味。

和大姐MEIKO刚出道时的境遇相同，KAITO的软件实际销量非常低。这一结果也间接导致开发者后来放弃VOCALOID初代的语音合成引擎，通过更新版本的VOCALOID 2制作出以美少女虚拟歌手为主的“Character Vocal系列”。

KAITO代表曲目

曲名	主唱	作者
卑怯战队うろたんだー	KAITO&初音家族其他成员	kobapie
カンタレラ	KAITO	WhiteFlame

镜音铃&镜音连



“Character Vocal系列”第一弹初音未来推出后大受好评，紧随其后的镜音铃与镜音连则是一对双子姐弟，其中女声镜音铃（镜音リン）于2007年11月发售，男声“镜音连（镜音レン）”则在同年12月发售，铃和连的原声均取自新人声优下田麻美。

镜音铃和初音未来没有任何血缘关系，但经常被人称为“妹妹”。而男声女配的镜音连，名字中的“连”是“连接着的存在”之意，“铃（Rin）和连（Len）的罗马字也有“LR（左右）”的意思。虽然镜音铃和连的姓氏一样，但官方并没有将他们设定为兄妹或姐弟，而只是“自己在镜中反映出来的异性”，这是因为开发者希望用户能有更大的创作空间。所以准确地说，“双子”以及“姐弟”的称呼是属于民间的叫法。

镜音铃・镜音连代表曲目

曲名	主唱	作者
ロードローラー最速传说	镜音铃	ぶっちぎりP
ココロ	镜音铃	トラボルタ
下克上	镜音铃&镜音连	一行P
炉心融解	镜音铃	iroha
右肩の蝶	镜音连	のりP

巡音流歌



脱离之前两作“可爱”的形象，2009年1月发售的“Character Vocal系列”最新成员——巡音流歌走的是性感与神秘的路线，主要擅长拉丁爵士等流行乐曲、电子音乐。

角色名称“巡”于1月5日公开，意思是“遍布周围的声音（"巡り"伝わる音）”。全名“巡音ルカ”于翌日公开，“ル”汉字为“流”，表示歌曲的流动；“カ”汉字为“歌”或“香”，意思为“歌曲及香气的传达”。和前两作一样由KEI设计角色，衣服设计来自和人类发声有近似要素的管乐器；眼神和雪白的皮肤表示巡音流歌冷酷的声音，粉红的发色来自管乐器表演者在吹奏时脸颊的微红，表示巡音流歌内在的热情，她的声音提供者是声优浅川悠。

巡音流歌代表曲目

曲名	主唱	作者
星屑ユートピア	巡音流歌	otetsu
ダブルラリアット	巡音流歌	アゴアニキP
Just Be Friends	巡音流歌	Dixie Flatline
Magnet	巡音流歌&初音未来	流星P



初音家族的代表物



初音未来在《levan Polkka》中以手持大葱的形象一举成名，而镜音铃与镜音连的代表物则在FANS中争论较多。最初两人的象征物根据颜色与性别加以定义，镜音铃是橘子，而镜音连是香蕉。到了后来，一位NICONICO动画用户提出镜音铃和黄色的压路机相衬，而且压路机在日语中的拟声“WRYYYYYYYN！！！”和铃的名称“リン（RIN）”相似，所以应该将压路机定义为铃的代表物。

很快这一说法便得到了其他FANS的认同，网络上出现大量以压路机为题材的画稿与歌曲。据说镜音铃与镜音连从此变成超腹黑姐弟，尤其是姐姐铃音，整天开着推土机横行过市，经常被碾到的东西有初音的葱田、大哥KAITO还有自己的弟弟……

至于巡音流歌的代表物——章鱼倒是没有太大的争议，因为流歌的头发看起来就是章鱼的手。

衍生角色



画师介绍 KEI

KEI出生于1981年4月，北海道人，是日本一名颇为年轻有为的男性插画与漫画家，平时的主要工作是绘制轻小说的插画以及各种动画游戏作品的人设。从学生时代起就酷爱绘画的KEI曾经给《街霸 II》的开发小组投稿插画，后来在友人的推荐下加入同人社团并参加Comiket。KEI的正式出道作品为电击文库刊载的轻小说《奇迹的表现》中的原画。2007年随着KEI笔下的初音声名鹊起，他也一炮走红，从此人们记住了这位总是带有淡淡水彩画风的个性画师。

KEI的主要作品
初音未来、镜音铃&镜音连、巡音流歌的人设以及绝大多部分官方宣传画

五只"游戏狗"

迷你特企大作战 MINI FEATURE SERIES

作为人类最好的动物伙伴之一，狗狗勇敢忠诚、憨态可掬乃至机灵可爱的形象可谓深入人心，甚至不少公司的商号或企业名称中也会出现"Dog"的字样，借此传达一种灵巧、善意和值得信赖的品牌内涵。游戏产业同样不乏这样一些公司，其中最著名的莫过于顽皮狗（Naughty Dog），当然，并不是所有使用"Dog"称谓的制作组，都可以在游戏业如沐春风。他们中只有极少数能够成为"冠军狗"，即使作一只普通的"宠物狗"也并不简单，何况还有太多无家可归的"流浪狗"。本文特意选取了Cavedog Entertainment、Sea Dog、Barking Dog和Smart Dog等五家游戏工作室，通过其截然不同的发展路径乃至公司命运，为您展现他们在游戏产业的艰难处境和生存法则。

文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

退隐狗

尽管Cavedog Entertainment英年早逝，破产的命运令人唏嘘不已，但他们毕竟留给玩家不少美好的回忆和里程碑式的作品，将之归为"流浪狗"并不妥当，或许用"退隐狗"的说法更合适一些。当年，"《猴岛小英雄》系列"的主要开发者Ron Gilbert和朋友Shelley Day，共同组建了一家致力于儿童教育软件开发的公司：Humongous Entertainment。在鼎盛时期一度占据了北美教育类游戏软件21%的市场份额，在这片尚处于蓝海的市场领域，公司的日子过得相当滋润，不过两人对此却并不满足，一直希望能在主流游戏市场建功立业。1996年，他们建立了子公司Cavedog Entertainment。

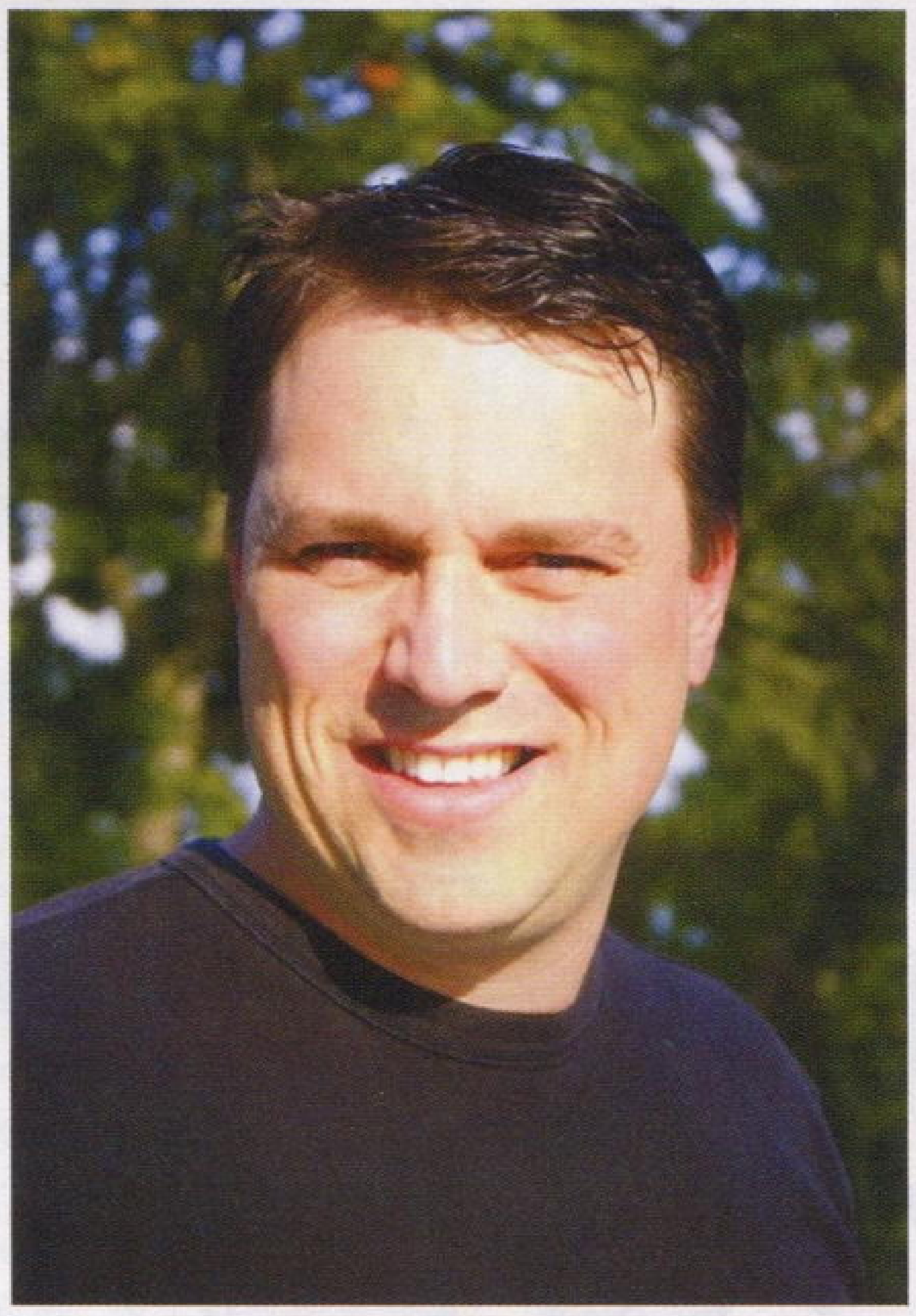
建立一家游戏公司并不困难，但招募到最合适的人才殊为不易，Cavedog Entertainment的幸运之处在于，他们找到了一位称职的舵手，堪称游戏开发奇才的Chris Taylor。他的头脑中已经构思成型了一款科幻风格的即时战略游戏，Cavedog Entertainment短暂而耀眼的辉煌，就此拉开了帷幕。如果说，Ron Gilbert和Shelley Day在识人方面独具慧眼，那么在商业合作领域则缺乏长远目光。同年，他们决定放弃Humongous Entertainment独立公司的身份，接受了GT互动的收购要求。不过他们的新东家，在市场宣传和渠道方面表现平庸，经营状况甚至已经有了恶化的苗头。

1997年，Chris Taylor和Cavedog Entertainment全力以赴开发的即时战略游戏《横扫千军》（Total Annihilation）发售，那时，市面上充斥着太多模仿《命令与征服》或《魔兽争霸》的作品，这款革命性的原创游戏给人耳目一新的感觉。Gamespot评选其为年度最佳游戏，并称赞说"也许它不像《魔兽争霸》或《命令与征服》那样有名，但《横扫千军》比目前任何一款RTS游戏都要出色。"此外，它还创造了两项骄人纪录，自1997年9月30日发售后，在美国电脑游戏周销量排行前三名的位置，持续停留了35周时间，即使后来如日中天的《星际争霸》，也没有超越这一纪录。除了官方定期发布的新单位之外，由社区玩家制作的新单位数量超过6000种，是当前RTS游戏之最（尽管由于引擎的限制，《横扫千军》最多支持512个单位）。

分析《横扫千军》取得成功的原因，主要有以下三点：首先，游戏采用了在当时非常少见的3D地形和单位设计，在AI和音乐方面也表现出众。其次，富有战略深度的同时，又给予玩家充分的选择权，可以调整大量系统设定，比如决定某种单位是否出现在多人游戏中。此外，《横扫千军》对空中和海面战斗的刻画，超越了同时代的其他作品，真正体现出"横扫千军"般的风格。最后，Cavedog会定期提供新单位、地图下载，推出完善的Mod工具，搭建了专属联机服务器白骨之地（Boneyards），对玩家和社区的悉心支持，堪称全球游戏开发商的楷模。

对一家快速成长的小型游戏公司而言，核心人员流失以及野心过度膨胀都可能引发致命性的危机。在完成《横扫千军》后，团队灵魂Chris Taylor率领助理制作人Jacob McMahon、美术主管Kevin Pun和其他数名重要组员出走，创建了Gas Powered Games，陆续推出了《地牢围攻》、《超级指挥官》等大作。另一方面，极度自信的Cavedog开始谋划全面出击，重金打造了三个开发项目：《阿门 苏醒》是一款具备迷人故事情节，意欲挑战"《半条命》系列"的主视角射击游戏。《极乐世界》是一款采用新颖的章节销售模式的奇幻冒险游戏。公司创始人Ron Gilbert则亲自操刀负责了被称为《善与恶》的冒险游戏的开发工作。

然而，Cavedog现有的资金、人员和开发资源根本无力负担三个野心勃勃的计划，最终导致它们悉数胎死腹中，为了挽救摇摇欲坠的公司，他们决定使用强化版的《横扫千军》引擎，制作一款外传性质的作品，它就是1999年发售的《横扫千军 王国风云》。本作并未延续科幻风格，而是改为中古奇幻背景，虽然保留了《横扫千军》赖以成名的部分特色，但是不佳的平衡性，运行效率低下以及对电脑配置过高的要求，最终导致这款产品在市场销售上败走麦城。同年，母公司GT互动第三财季报告显示，公司巨额亏损1亿1800万美元，随后被另一家游戏开发商Infogrames（即现在的Atari）鲸吞。



▲传奇制作人Chris Taylor。

2000年初，出于弃车保帅的考虑，GT互动娱乐决定不再向Cavedog提供任何资金支持，此后，在他们的官方网站上登出了一条让不少玩家感到痛心的告别声明："在我们生活的这个宇宙中，生老病死是一件司空见惯的事情，如今，Cavedog也要面对一个即将终结的局面"。Cavedog正式宣告破产，5年之后，Humongous Entertainment也步其后尘，惨遭关闭。或许惟一显得有些积极的消息是：2002年，Infogrames曾授权韩国游戏公司Phantagram开发《横扫千军》的续作，大规模引入网络游戏要素，幸好此后没有了下文，一代即时战略游戏的经典之作，仍然以最美好的面貌留存在全球玩家的记忆中。

聪明狗

相比起来，Smart Dog 的命运要悲惨许多，算得上一只始终在游戏业找不到生存位置的“流浪狗”。它是一家 1995 年建立的英国游戏公司，位于皇家利明顿矿泉市（Royal Leamington Spa），创始人 Dave Thompson 是一名不折不扣的网球迷，公司的研发重点也是网球游戏。他们曾在世嘉土星上推出了一款名为《破发点》（Break Point）的网球游戏。此后，又为 PS、N64 等主机打造了公司历史上最重要的系列作品《全明星网球》（All Star Tennis），其中的《全明星网球 99》还特别邀请了张德培出任代言。尽管媒体评价和销量都很一般，但Smart Dog还可以勉强运营，为了谋求更大的发展，寻求稳定的生存环境，他们最终同意了法国游戏发行商 Titus Software Group 的收购请求。

尽管有了转机，但是 Smart Dog 此后的种种努力，显示他们缺乏应有的智慧。看到欧洲市场赛车游戏风靡，他们盲目跟风转型，制作了一款以 F1 赛车为主题，在 PS2 和 Xbox 平台上推出的竞速游戏《Downforce》，游戏上手简单，比一般的 F1 赛车游戏容易很多，然而在玩过几个小时后，玩家会迅速感到厌倦。此后，他们又着手制作另一款游戏，出于降低成本的考虑，他们将部分工作外包给另一家公司，没有想到的是，这家公司本身已经难以为继，收到部分资金后立刻人去屋空。大为光火的 Titus Software Group 勒令 Dave Thompson 主动辞职，尽管事后打赢了官司，但是依然于事无补，Smart Dog 被关闭，三年后，陷入财政困境的 Titus Software Group 也宣告破产。

两只宠物狗

虽然并不出众，但要有自己的专长，即使不能掌控命运，也要寻找一个强大的保护者。Sea Dog 和 Barking Dog 两家小型制作组，就像是游戏业的“宠物狗”——他们的生存之道是努力取悦发行商，证明自己的独特价值，在他们的庇护下，安然度过惨烈的市场竞争。Sea Dog 的含义是老水手或海盗，这个来自俄罗斯的开发团队非常善于制作航海模拟或海盗类的作品。1995 年，一群年轻的俄罗斯游戏人组建了 Akella 公司，并设立了一个名为 Sea Dog 的内部开发团队，成员们大都酷爱驾船出海，到深海区域钓鱼，其中一人还宣称自己的祖先曾是一名海盗。虽然这一点无从考证，但他们的确有些与生俱来的制作海盗游戏的灵气。

Sea Dog 工作室陆续推出了《海盗》、《加勒比海盗》、《海盗时代：加勒比传说》和《航海世纪 2》等作，堪称海盗游戏专业户。他们的作品除了包含大量航海模拟元素之外，往往还加入浓厚的动作和角色扮演成分。比如他们在 X360 平台上推出的《海盗时代：铁血船长》（Age of Pirates: Captain Blood），自由度颇高，博采众长的系统为游戏增色不少，Gamespot 称赞它“让玩家感觉自己真的成为了一名海盗”。值得一提的是，Sea Dog 是目前俄罗斯国内少数具备研发次世代游戏能力的公司之一，他们专门为航海类游戏打造的“风暴”引擎，可以较为真实的表现各种物理效果和宏大的海洋场景，体现了他们过硬的技术实力。

2007 年 11 月 26 日，俄罗斯最大的游戏发行商 1C Company 宣布收购 Sea Dog。这家公司成立于 1991 年，主要从事面向大众市场的软件开发、设计、推广和维护工作，旗下拥有 100 多家子公司以及合资企业，核心客户包括微软、IBM、赛门铁克、卡巴司基等。目前在商务办公自动化的程序系统以及教育类软件方面，具备十分雄厚的实力。1C Company 公司于 1996 年正式进军游戏业，随后大肆收购了多家俄罗斯游戏制作团队，比如 Buka 等，并负责为育碧、THQ 和 Valve 出品的游戏进行本地化。Sea Dog 多年来的努力耕耘，终于为自己赢得了更大的舞台，1C Company 雄厚的资金和遍及中东欧的销售渠道，使 Sea Dog 无须再为生存问题而担忧。

“借鉴他人经验，保持独立思考”是 1C Company 的公司宗旨之一，收购在航海游戏领域表现出色的 Sea Dog，无疑是扩充自身实力的现实选择。这项收购的具体金额和条件并未披露，不过，除了两名成员留在 Akella 公司外，Sea Dog 的团队成员悉数加盟 1C Company，多少表明他们对这一结果感到满意。然而事与愿违，随着电影《加勒比海盗 3 世界的尽头》的落幕，持续多年的海盗游戏热潮逐渐降温，虽然 Sea Dog 可以努力争取更好的工作平台，但却无力阻止趋势的发生。由于航海类游戏市场日渐萎缩，Sea Dog 不再是 1C Company 资源优先投放的方向，没过多久，公司高层决定取消 Sea Dog 的独立品牌，旗下员工并入其它团队，陆续参与了《战场》（Theatre of War）系列的开发工作。

Barking Dog 的本意是“吠犬”，不过 Barking Dog 工作室的命名灵感，来自一家位于加州，员工们经常光顾的怀旧风格的酒吧，Barking Dog 指的是“化学发光反应”，也就是在闪光灯发明前，利用二氧化碳和一氧化二氮混合，在照相前打光的化学反应，暗喻 Barking Dog 工作室经常会有灵光一现的创意。1998 年 5 月，他们在加拿大温哥华建立，创始人是 Brian Thalken 以及《虐杀原型》开发商 Radical Entertainment 的 5 名前雇员。首款作品是划时代的 RTS 大作《家园》的资料片《大灾难》，此后他们协助 Valve Software 制作《反恐精英》的游戏地图，其中最著名的一张地图，是竞技比赛的热门地图：de_train，细心的玩家可以在某辆列车的一侧发现一个卡通狗的图案。

▲ Akella 和 Sea Dog 共同使用的商标。

2002 年后，由于 PC 游戏市场销售额普遍下滑，一些大型发行商减少投资，撤回了若干合作项目，导致 Barking Dog 经营困难，在裁员 15 人之后（共 50 名员工），他们最终选择投靠 Take-Two，后被更名为 Rockstar 温哥华。据悉此次并购总额在 1100 万美元左右，精明的 Take-Two 将“Barking Dog”的品牌卖给了一家网站设计公司，净赚 270 万美元。Barking Dog 原团队的首款游戏是 PS2 版的《校园坏小子》（Bully），目前他们正从事经典名作《马克斯·佩恩》三代作品的开发。值得一提的是，Barking Dog 的创始人 Brian Thalken 由于同 Take-Two 高层存在多方面的分歧，最终出走创建了一家新的工作室：Slant Six Games，成为与索尼关系亲密的第二方，制作了《海豹突击队 对峙》等作品。

从上述游戏公司的经历推断，名称中出现“Dog”的字样，似乎总会带来一些坏运气？这当然不是事实，因为顽皮狗工作室就是一个绝佳的证明。两位创始人 Jason Rubin 和 Andy Gavin 最初为公司起的名字是果酱软件（JAM software），直到更名为顽皮狗（Naughty Dog），这家公司才真正在游戏圈中飞黄腾达。他们是今日游戏业当之无愧的“冠军狗”，关于这家公司的传奇和游戏代表作已经无须赘述。顽皮狗的两位创始人都很喜欢养狗，制作室成立之初的两位明星狗成员：是黑色的拉布拉多猎犬 Morgan 以及牧羊犬 Osiris，它们的名字出现在顽皮狗出品的每一款游戏的制作名单中，团队成员对他们更是宠爱有加。2004 年，他们先后离开了人世，顽皮狗制作室目前两只新的宠物狗名叫 Pogo 和 Trumpet，而员工们也习惯称自己的公司为“狗窝”。

▲顽皮狗早期的官方 Logo。

最值得购买

不知道有多少游戏玩家同样也有收集模型的嗜好？因为喜欢某个角色，所以希望她（或他）能出现在现实之中，并因此去购买模型的人应该也不在少数吧。本期的小·特企，就由小编来为玩家们介绍十款最值得购买的游戏模型，来看看名单上的这些你有几款吧！

文 八重樱　美编 NINA



《死或生》霞 PVC 涂装完成品

拥有

比例：1/6
全高：20cm
造型师：片山博喜
生产厂商：MAX FACTORY
发售日：蓝霞：2004 年 12 月 / 白霞：2005 年 7 月 / 黑霞：2005 年 7 月
售价：8190 日元

但凡大家有喜欢逛动漫游戏宅物店的习惯，十有八九都见到过这款《死或生》中号称“乳神降临”的霞的模型，虽然其中绝大部分很有可能都是祖国版……即便这几年美少女 PVC 模型的制作水平已是突飞猛进，但从现今的眼光来看，这只霞的 PVC 仍具有不输于当下热销模型的优异品质；在《死或生》发售的众多女主角相关模型周边中，更是难能可贵的美物；而对于国内模型玩家来说，正是这款霞诱惑了不少青葱少年们义无反顾地跳入了美少女 PVC 这个深坑中，哪怕在此之前他们根本没有玩过《死或生》。

其实这款霞并没有完全还原游戏中的造型，至少面相方面就显得比较稚嫩一些。造型师采用了霞俯身拉起下滑长筒袜这一造型，原本霞的忍者装暴露度就较高，这一近 90 度折角的姿势更是将她性感的身材曲线尽显无疑，可谓是将成熟女性的柔美妩媚与少女的清纯可爱完美结合之后的产物，无论从哪个角度欣赏都颇为赏心悦目。

MAX FACTORY 先后推出了 3 个颜色版本，其中黑霞因为是会场限定所以价格最高（价格大约是在 1 万 5 千日元左右），蓝霞则因为暴露度不够（你懂的……），故价格并没有被炒高。需要注意的是，这款 PVC 的祖国版仿真度极高，甚至还有高仿品流向了日本，一度引起 MAX FACTORY 高度重视。所以如果你现在打算收这款霞的话，一定要找一个信誉度高的卖家，以免被奸商用祖国版蒙骗。

《Capcom VS. SNK 2》不知火舞 PVC 涂装完成品

比例：1/6
全高：30cm
造型师：滨崎刚
生产厂商：MAX FACTORY
发售日：2007 年 8 月
售价：7800 日元



不知火舞大约算得上是游戏作品中知名度最高的女性角色之一了吧，各种造型的模型陆陆续续推出了许多，其中有购买价值的也不在少数。不过本次介绍的这款 PVC 比较特殊，她的原型参考自西村娟老师为《CAPCOM VS. SNK 2》所绘制的一张插画，是作为“西村娟 Collection”这一系列于 2007 年夏推出的(同系列还有春丽、樱、嘉米、莫莉卡 4 人的 PVC)。根据原画制作模型的工作相当考验造型师对原作的理解把握，正所谓失之毫厘差之千里，看似不起眼的小败笔往往会对模型整体效果构成严重损伤，但若能完美还原，定可在瞬间俘获中玩家的心。从西村娟对滨崎刚赞不绝口的反应来看，本作的品质可以打上白金印记，它不但精准刻画了原画中不知火舞俏皮伶俐的神情，还将原画中不太明显的肌肉感与力量感塑造了出来。服装的露出度虽高，却把握住了关键尺度，性感无比却并不情色，称得上是一记漂亮的擦边球。顺便一提，这款不知火舞也同样有个会场限定配色版，当然价格么，自然是要贵出一倍了……

《罪恶装备 XX》伊诺 PVC 涂装完成品



普通的游戏玩家大概并不会对吉泽光正这个名字感冒，不过对于有几年 PVC 收集经验的模型玩家来说，吉泽光正这四个字就是如雷贯耳了。此人最擅长制作的就是各种性感御姐，哪怕是绫波丽、明日香这两位正统美少女，在吉泽的手中也会摇身一变成为杏眼樱唇三围火辣的熟女，令 fans 震惊无比。吉泽与模型厂商寿屋之间的合作比较紧密，与 MAX FACTORY 联手仅限于伊诺这一款 PVC，但称本品是吉泽光正的最高杰作也并不为过。《GGXX》之父石渡大辅曾透露伊诺的原型参考自日本摇滚女歌手椎名林檎，吉泽在面相处理上也是极力以椎名为蓝本进行还原，特别是眉宇间流露出的轻狂与傲慢更是带出了伊诺的灵魂，仿佛下一秒她就会开口吐出污言秽语一般。虽然 PVC 的比例只有 1/7，但由于伊诺姐的帽子高度惊人，所以整个模型也高达 26.5cm，无论是摆在桌子上还是收藏在展示柜中，都是很有气势的。

比例：1/7
全高：26.5cm
造型师：吉泽光正
生产厂商：MAX FACTORY
发售日：2008 年 1 月
售价：7800 日元

《奥丁领域》贝尔贝特 PVC 涂装完成品

拥有

比例：1/7
全高：25cm
造型师：BUBBA
生产厂商：寿屋
发售日：2010 年 3 月
售价：10290 日元



贝尔贝特是 PS2 游戏《奥丁领域》第五个物语《与命运一起》的主人公，亡国瓦伦丁的公主。自从国家灭亡之后，贝尔贝特便隐居于森林深处，因她总是身穿一身阿拉伯风情的红色着装，来去又颇为神秘，因此被不明真相的百姓蔑称为“森林的魔女”。虽然被残酷的命运百般折磨，但贝尔贝特一直坚守着自己坚强的内心，与命运不屈地抗争。

《奥丁领域》算是较为冷门的游戏，相关模型产品也并不多。这款贝尔贝特是今年 3 月刚刚发售的新品，也是亡国公主的第一款 PVC。在小编以往的印象中，寿屋虽涉足美少女 PVC 领域许久，但细节处理却有欠水准，如果以过往寿屋商品的平均水平来衡量的话，这款贝尔贝特绝对算得上是超水平发挥了。举例来说，贝尔贝特的手指甲都有仔细地涂上颜色，搭在手腕上的链条是金属材质，底座也被涂装成了大理石纹的图案，这些细节都令 PVC 的艺术价值大幅提升，所以尽管本品定价较高，但也算得上是物超所值。

《Fate/unlimited codes》塞芭·莉莉～遥远的理想乡～ PVC 涂装完成品

比例：1/7
全高：23cm
造型师：河原隆幸
生产厂商：GOOD SMILE COMPANY
发售日：2009 年 9 月
售价：9800 日元

拥有



去年轰动整个美少女模型界、令无数 PVC 收藏爱好者为之肝肠寸断的塞芭·莉莉～遥远的理想乡～ PVC 涂装完成品，造型取材自 3D 格斗游戏《Fate/unlimited codes》中亚瑟王的最新形象，一席纯白色的战甲如绽放的百合花般将塞芭衬起，配合上凛然的拔剑气势，使得模型仿佛笼罩在一片庄重神圣的光芒之下。这款 PVC 去年公布详情后，预定量就持续飙涨，以至于出货时国内货源严重不足，不少预订较晚的买家不是被砍了单就是被告知要涨价。更要命的是，GOOD SMILE COMPANY 迟迟不肯将本品再贩，以至于初版价格一路走高，现在再想入手的话恐怕要花掉 2 倍以上的价格了。另外国内也有一些无良商家以仿品冒充正版高价出售，大家可登陆 GOOD SMILE COMPANY 官网查询仿品与正版的区别对比，以免购买时被骗。

的十款游戏模型

迷你特企大作战 MINI FEATURE SERIES

《最终幻想VII》萨菲罗斯 PVC 涂装完成品



比例：1/6
全高：36cm
造型师：——
生产厂商：Square Enix
发售日：2009 年 4 月
售价：17640 日元

作为《最终幻想》全系列中人气最高的反派角色，SE 为萨菲罗斯打造了数款模型，既有只需几千日元即可请回家的可动人偶，也有售价高达数万日元的场景手办，这其中最受玩家好评的，就是这款于去年 4 月发售、定价 17640 日元的 PVC 涂装完成品。本品的造型取材自《最终幻想VII 圣子降临》高潮阶段，萨菲罗斯与克劳德对峙时的场面，萨菲罗斯左手持长刀“正宗”（长 35cm），右手高举过头顶发动魔法，脚下的火焰旋转着将其环绕，他所身处的空间宛如是龙卷风的中央，看似风平浪静实则涌动着无尽危机，将萨菲罗斯压倒性的魄力凝聚于一瞬间。惟一的遗憾便是本品没有为萨菲罗斯配上象征其身分的单翼，如果配上单翼的话，相信模型的观赏性将再上一个台阶。

拥有

《最终幻想XII》裁判长加布拉斯 涂装完成品



比例：1/4
全高：50cm
造型师：——
生产厂商：Square Enix
发售日：2008 年 11 月
售价：49350 日元

同样是来自于 SE 的加布拉斯涂装完成品，为精细再现裁判长所穿铠甲的每一处细节，这款模型采用了 1/4 这个超大尺寸，算上底座的话整个模型竟有 50cm 高，重量也达到了 8 公斤！从照片中我们可以观察到，加布拉斯铠甲上的花纹称得上是精美至极，整个铠甲更是闪耀着迷人的金属光辉，与其说这是一款供人把玩的模型，还不如说是艺术品更为恰当。当然，由于制作工艺非常复杂，故本品售价也极高，是本次向读者们介绍的十款模型中价位最高的，而且是预定生产，即你在付款后要等 1～2 周时间才能收到成品。如果有哪位国内玩家购入了这款加布拉斯，请一定发照片到 UCG 的信箱中，供小编们膜拜……

《生化危机 5》克里斯 · 雷德菲尔德 关节可动模型



比例：1/6
全高：30cm
造型师：——
生产厂商：HOT TOYS
发售日：2010 年 4 月
售价：19800 日元

在上期的“多边共享”栏目中，小编曾向读者们介绍过 HOT TOYS 这家中国香港的模型生产厂商，还曾提到 HOT TOYS 为“《生化危机》系列”制作过多款可动模型，质量均是可圈可点。耳听为虚，眼见为实，为证实小编所言不假，这次特地奉上克里斯的版本给大家欣赏。选中克里斯的另一个原因在于他是 HOT TOYS 为《生化》所打造的模型中惟一一款上半身覆盖橡胶材质皮肤的模型，这一设计可将可动模型的外露球关节完全包裹住，橡胶肌肤上还细致地作出了血管青筋，如此一来在摆出各种 POSE 时的效果也就更为逼真。

《偶像大师》三浦梓～命运的瞬间～ PVC 涂装完成品

拥有



比例：1/6
全高：28cm
造型师：海胆海月
生产厂商：GOOD SMILE COMPANY
发售日：2007 年 9 月
售价：9800 日元

这款以“命运的瞬间”为主题的 PVC 是 Namco 为 765 PRODUCTION 旗下的偶像少女们制作的诞生日纪念企划商品的第 8 弹，主角是生于 7 月 19 日的三浦梓。

本品为预约受注生产，原本定于 2007 年 7 月发售，但由于种种原因延期到了 9 月。所谓的“命运的瞬间”指的就是三浦步入婚姻殿堂的刹那，身穿洁白婚纱、手捧花束的少女面露幸福满足的笑容，惊艳得令人不由得屏住呼吸。头纱在涂装时选用了珍珠白，打造出纱质特有的柔美光泽，婚纱虽大体为纯白色，但在阴影处使用了藕荷色来凸显立体效果，层次感显著。可惜的是，三浦手中的花束很重，需要靠单独的支架撑起，稍稍破坏了一点整体的协调。由于是限定商品，现在已无法通过正常渠道购入，因此现货价格已被炒到原价的 3 倍，即 3 万日元……



《天堂II》暗夜女精灵 PVC 涂装完成品



比例：1/8
全高：22cm
造型师：——
生产厂商：GOOD SMILE COMPANY
发售日：2008 年 11 月
售价：6800 日元

最后为大家带来的，是韩国网游《天堂II》中暗夜女精灵的限定版 PVC，该商品只能通过 GOOD SMILE COMPANY 的网店购买，并且限量 2000 体，早已被玩家们抢购一空。我们在此并不想去讨论《天堂II》的游戏性如何如何，不能否认的是这款游戏的人设的确唯美华丽，特别是暗夜女精灵的造型更是惊艳得很，在玩家中的人气也是高居排行榜第一。PVC 化之后非但没有损失掉原画的神韵，反而是将这一种族妖娆妩媚的特性更加发扬光大，不入手实在是有些可惜。无奈“限定”这两个字对国人而言总是一道难以逾越的屏障，也许我们只能寄希望于不久的将来 GOOD SMILE COMPANY 能善心大发将本品量产化了吧。

2010上半年游戏销量大盘点

日本：来之不易的市场复苏

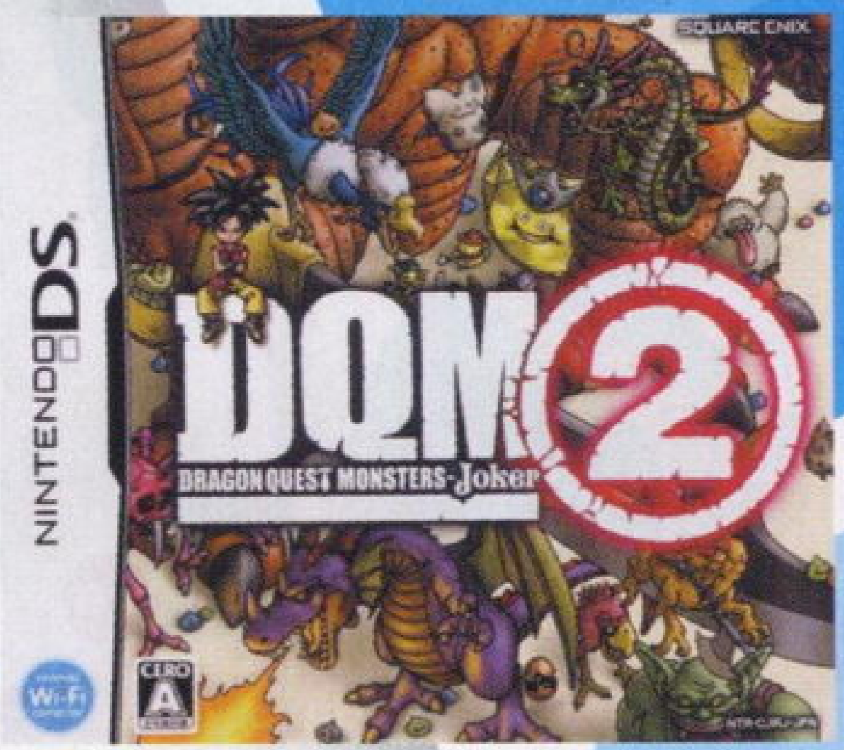
据日本Enterbrain统计，2010年上半年（2009年12月28日～2010年6月27日）日本国内家用机市场规模总计为2283.6亿日元，比去年同期增长4.3%。市场规模小幅增长的主要原因是软件销售额同比提高了11.1%，达到1408.6亿日元。而硬件销售额为875亿日元，比去年同期降低5.1%。虽然总市场规模只是小幅增长，对于连年萎靡的日本业界来说，却是来之不易。上次市场规模出现增长是2007上半年。不过2010上半年市场恢复元气的主要原因是去年同期的表现过于惨淡，由于Wii和NDS均缺乏大作刺激，以至于任天堂势力全线萎靡，导致市场规模大幅萎缩。而今年上半年有两个《勇者斗恶龙》支撑，《新超级马里奥兄弟Wii》和《朋友聚集》这两个去年发售的大作也后势强劲，PSP和PS3也有上佳表现。NDS与PSP、Wii与PS3之间硬件销量差距在减小，实力越是相当，竞争就越为激烈，而竞争会促进业界的良性发展。日本游戏业虽然外表看来处境一日不如一日，但根基还是相当稳健。另外PS3的崛起也相当明显，上半年有24款PS3游戏进入排行榜前100名，甚至比PSP多出一款，而Wii只有16款，拥有最大用户基数的NDS占了35款。至于X360，在日本已经是翻身无望，TOP50中竟无一款游戏入围。Top100中也只有一个销量8.2万套的《怪物猎人 边境Online》。

从上半年的表现来看，今年全年日本游戏市场很有可能实现较大幅度的增长。虽然去年下半年日本有《勇者斗恶龙 IX》、《最终幻想 XIII》等超大作发售，但是今年下半年也有《口袋妖怪 黑·白》、《GT赛车5》、《怪物猎人携带版3rd》等超大作，硬件方面还有3DS和Move。只要不出现软硬件集体跳票的情况，今年日本游戏产业规模超越去年几乎已成定局。

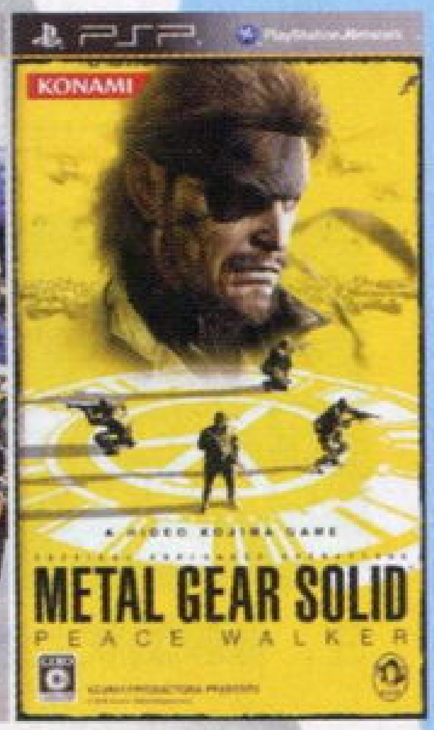
文 星夜 美编 NINA

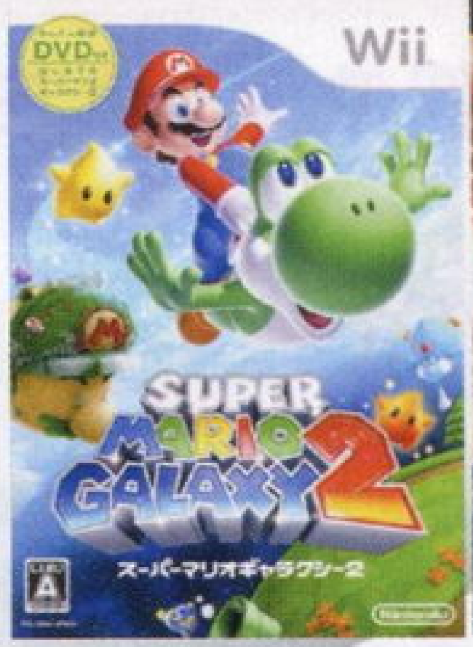
2010上半年日本游戏销量榜

排名	平台	游戏名	发行商	销量
1	Wii	新超级马里奥兄弟 Wii	Nintendo	1401895
2	NDS	勇者斗恶龙 VI	Square Enix	1293916
3	NDS	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 2	Square Enix	1194584
4	NDS	朋友聚集	Nintendo	1012437
5	PSP	王国之心 梦中诞生	Square Enix	728286
6	PSP	潜龙谍影 和平行者	Konami	727823
7	Wii	Wii Fit Plus	Nintendo	695295
8	Wii	超级马里奥银河 2	Nintendo	613290
9	PSP	噬神者	NBGI	605316
10	PS3	如龙 4	SEGA	552531
11	PS3	北斗无双	Koei Tecmo	544807
12	NDS	口袋妖怪 守护者 光之轨迹	Pokemon	475275
13	NDS	口袋妖怪 心之金 · 魂之银	Pokemon	393862
14	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道	Nintendo	376054
15	Wii	Wii Sports 运动胜地	Nintendo	366833
16	Wii	马里奥赛车 Wii	Nintendo	329570
17	PSP	怪物猎人携带版 2nd G	Capcom	294446
18	PS3	生化危机 5 黄金版	Capcom	258961
19	PS3	最终幻想 XIII	Square Enix	193179
20	NDS	闪电十一人 2	Level-5	186066
21	PS3	永恒的尽头	SEGA	184622
22	NDS	新超级马里奥兄弟	Nintendo	183104
23	PSP	职棒魂 2010	Konami	178489
24	PSP	喧哗番长 4 一年战争	Spike	168966
25	Wii	太鼓之达人 Wii 咚咚和 2 代目	NBGI	167592
26	PS3	失落的星球 2	Capcom	162701
27	PS3	职棒魂 2010	Konami	160656
28	PSP	高达 突击幸存者	NBGI	157655
29	PSP	战场的女武神 2	SEGA	153388
30	PS3	星之海洋 4 国际版	Square Enix	152297
31	PS3	胜利十一人 2010	Konami	141800
32	NDS	勇者斗恶龙 IX	Square Enix	141671
33	Wii	生化危机 黑暗历代记	Capcom	138610
34	NDS	世界树迷宫 III	Atlus	137633
35	PSP	梦幻之星携带版 2	SEGA	137510
36	PS3	超级街头霸王 IV	Capcom	132664
37	PS3	尼尔 伪装者	Square Enix	127649
38	Wii	桃太郎电铁 2010	Hudson	125910
39	NDS	Love Plus+	Konami	119187
40	Wii	异度之刃	Nintendo	109503
41	PS3	魔塔大陆 3	NBGI	108741
42	PSP	.hack//Link	NBGI	104296
43	PSP	魔法少女奈叶携带版	NBGI	101870
44	NDS	魔装机神 元素之王	NBGI	100569
45	NDS	无限的边境 EXCEED 超级机器人大战 OG 传奇	NBGI	98549
46	PSP	胜利十一人 2010	Konami	97382
47	PS3	信长之野望 天翔记	Koei Tecmo	97274
48	PSP	大众网球携带版	SCE	96450
49	NDS	莱顿教授与魔神之笛	Level-5	95077
50	PS3	横行霸道 IV 自由城轶事	Take-Two	94399



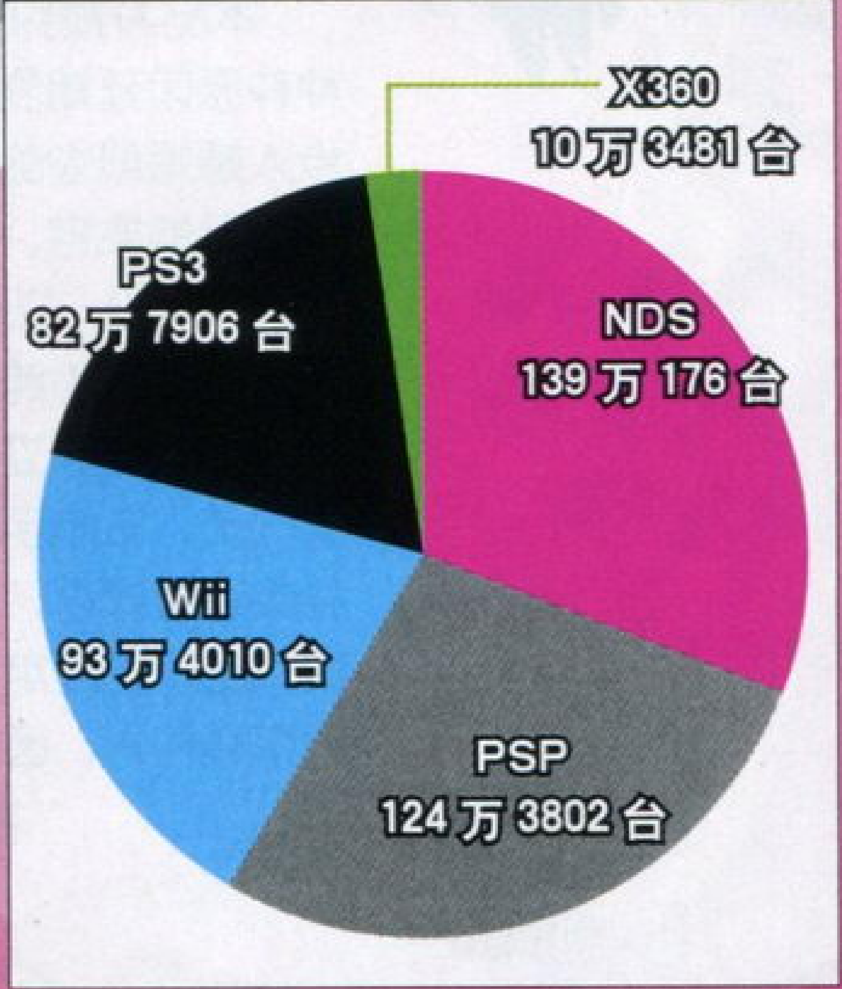


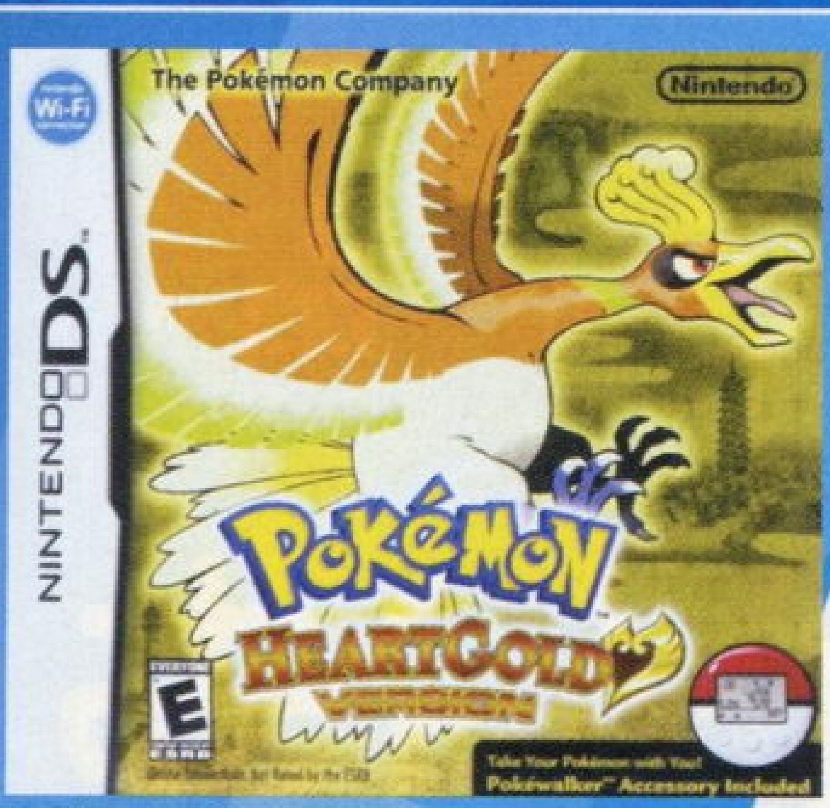


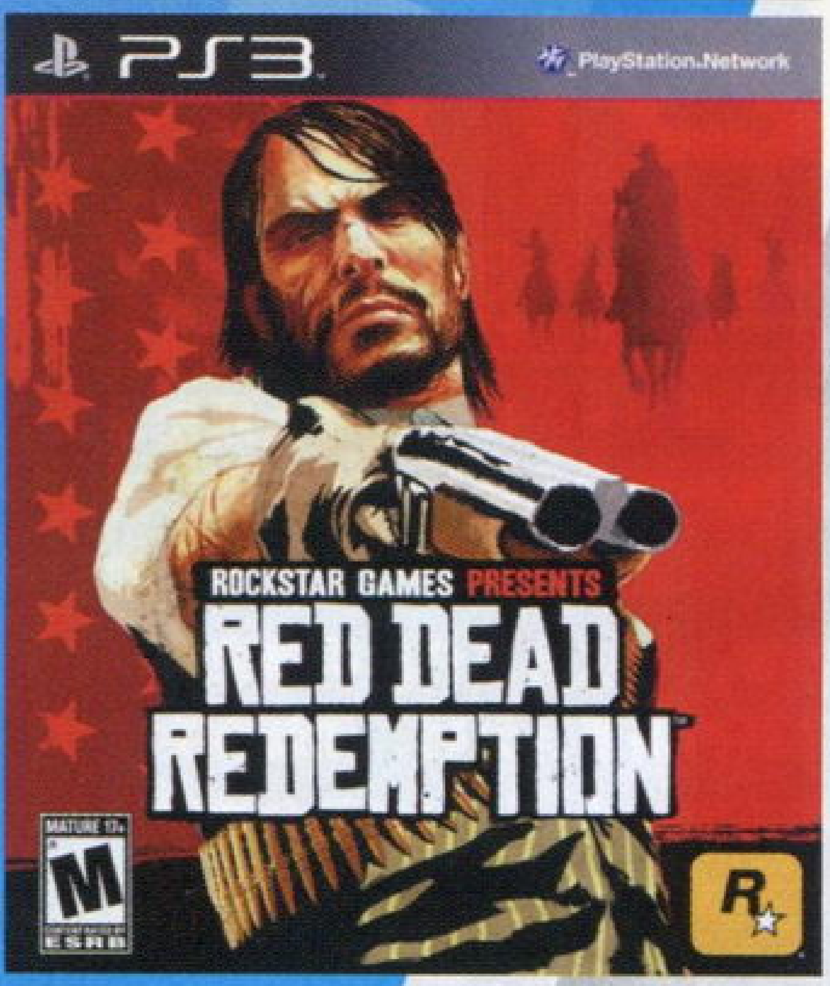


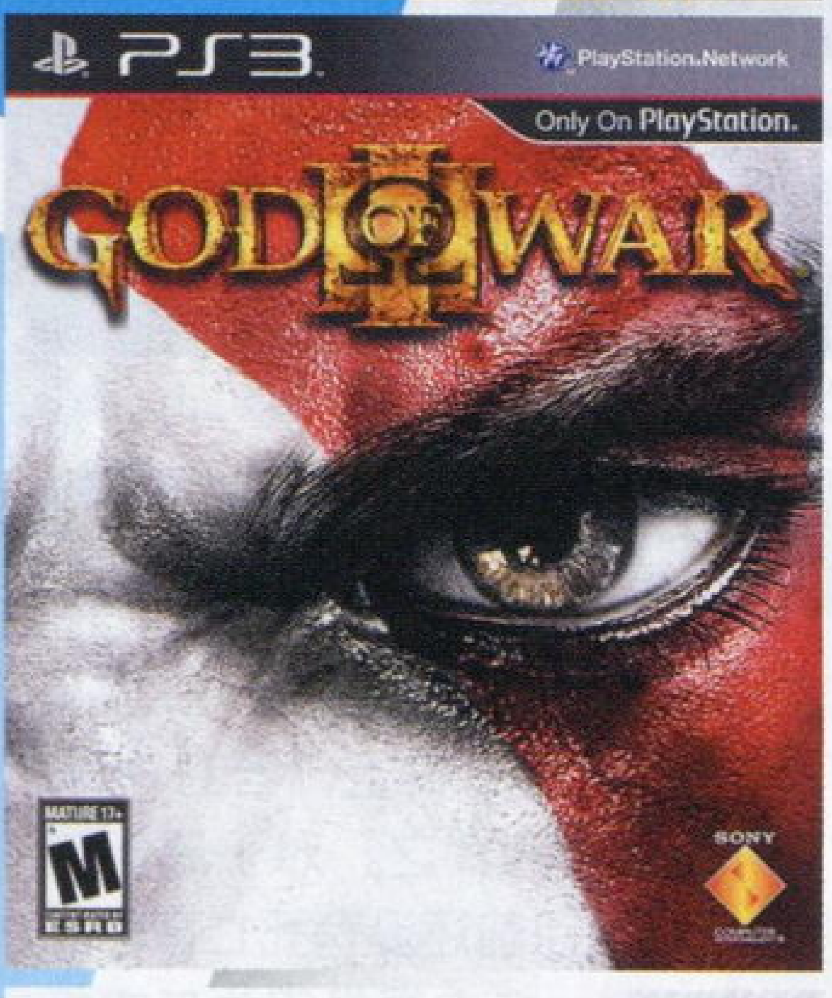


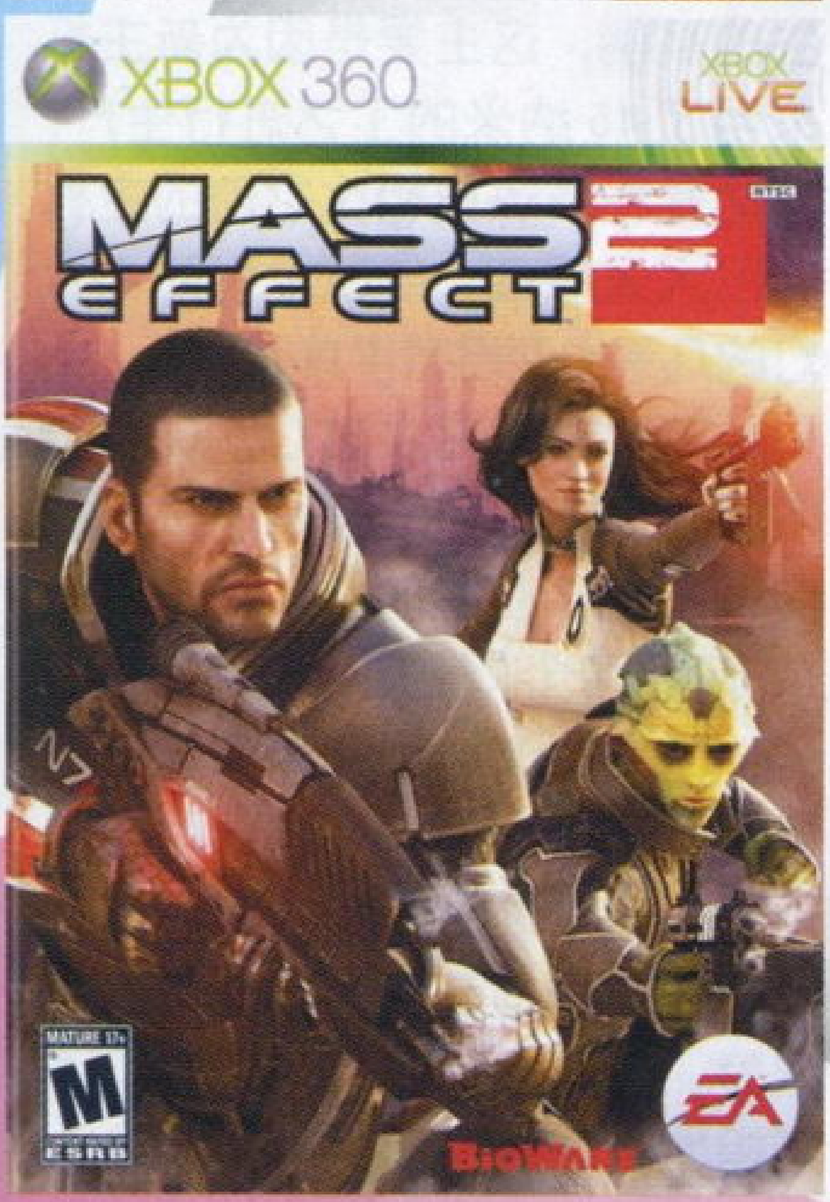
2010上半年日本硬件销量











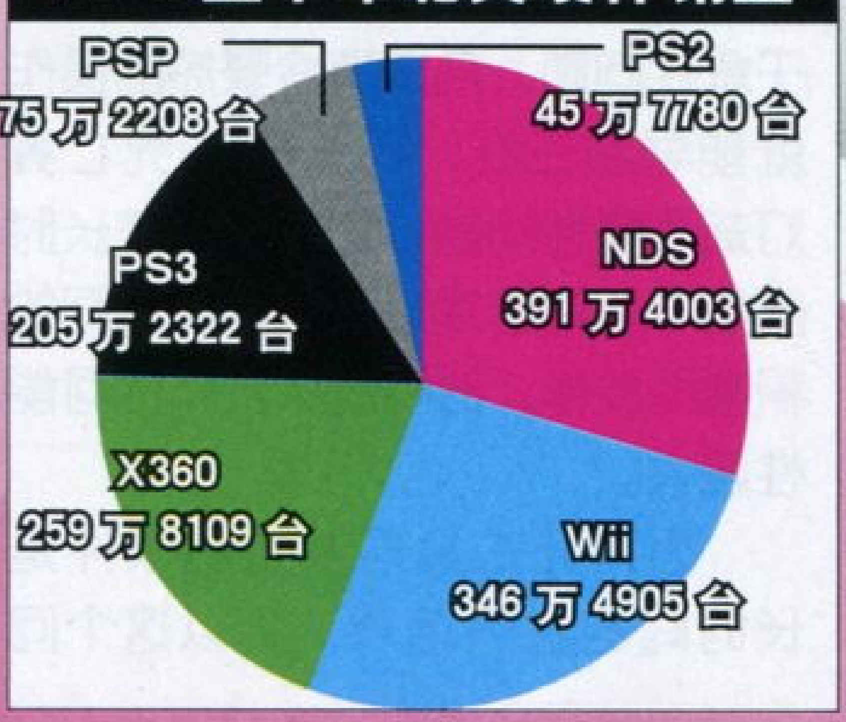


北美：市场加速萎缩中

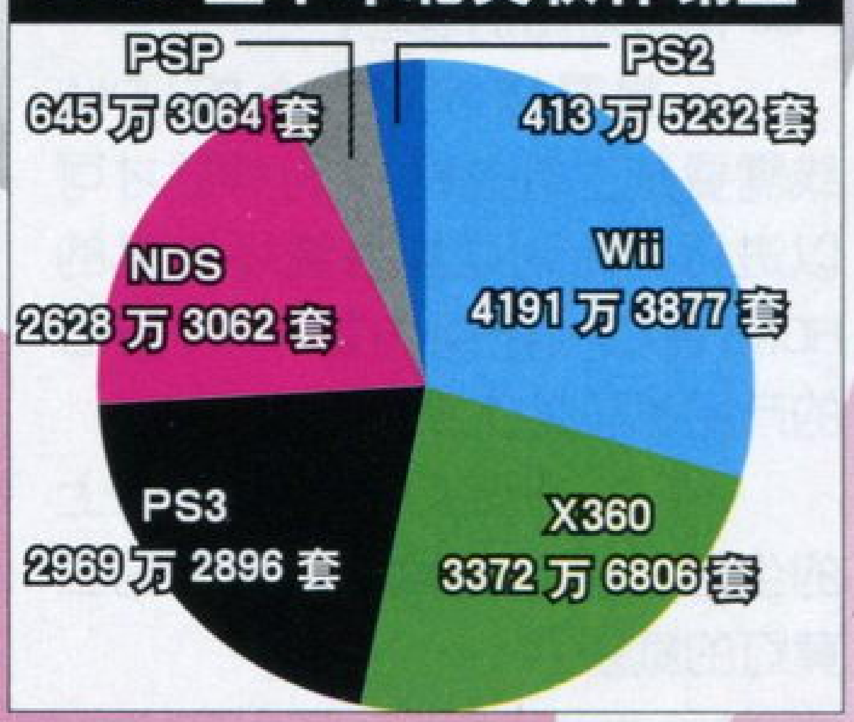
2010 上半年北美（含加拿大）游戏销量榜

排名	平台	游戏名	发行商	销量
1	Wii	新超级马里奥兄弟 Wii	Nintendo	2717539
2	NDS	口袋妖怪 心之金·魂之银	Nintendo	2541506
3	Wii	Wii Fit Plus	Nintendo	1950154
4	Wii	Wii Sports 运动胜地	Nintendo	1768409
5	X360	荒野大救赎	Take-Two	1766483
6	PS3	战神 III	SCE	1753696
7	Wii	超级马里奥银河 2	Nintendo	1665719
8	X360	使命召唤 现代战争 2	Activision Blizzard	1584985
9	X360	战地 恶人连 2	EA	1574609
10	X360	质量效应 2	EA	1347145
11	Wii	跳舞吧！	Ubisoft	1264756
12	PS3	使命召唤 现代战争 2	Activision Blizzard	1196502
13	PS3	最终幻想 XIII	Square Enix	1105693
14	PS3	荒野大救赎	Take-Two	1081634
15	X360	生化奇兵 2	Take-Two	921751
16	Wii	马里奥赛车 Wii	Nintendo	848349
17	PS3	战地 恶人连 2	EA	825912
18	X360	最终幻想 XIII	Square Enix	792195
19	X360	光环 3 天降神兵	Microsoft	759091
20	X360	分裂细胞 断罪	Ubisoft	746628
21	PS3	刺客信条 II	Ubisoft	648338
22	X360	刺客信条 II	Ubisoft	612693
23	PS3	暴雨	SCE	594300
24	PS3	战神 I+II 合集	SCE	586205
25	PS3	MAG	SCE	543183
26	NDS	新超级马里奥兄弟	Nintendo	508776
27	X360	极限竞速 3	Microsoft	487336
28	Wii	EA Sports Active	EA	484120
29	PS3	MLB 10：The Show	SCE	477300
30	X360	UFC Undisputed 2010	THQ	476020
31	NDS	马里奥赛车 DS	Nintendo	475837
32	X360	异形大战铁血战士	SEGA	461305
33	X360	黑暗血统	THQ	446294
34	PS3	未知海域 2	SCE	440697
35	PS3	生化奇兵 2	Take-Two	434679
36	Wii	坎贝拉猎人 2010	Activision Blizzard	409048
37	Wii	玩具枪大战精英版	EA	403559
38	PS3	小小大星球	SCE	400756
39	PS3	神曲 地狱篇	EA	399688
40	Wii	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	SEGA	396350
41	PS3	黑暗血统	THQ	375647
42	X360	神曲 地狱篇	EA	361860
43	X360	麦登 NFL10	EA	361490
44	PS3	超级街头霸王 IV	Capcom	357947
45	PS3	UFC Undisputed 2010	THQ	356162
46	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道	Nintendo	352625
47	X360	战地双雄 第 40 天	EA	345575
48	Wii	减肥达人	THQ	340603
49	X360	求生之路 2	EA	340249
50	X360	猎天使魔女	SEGA	335491

2010 上半年北美硬件销量



2010 上半年北美软件销量



2009 年美国游戏市场规模萎缩了 8%，进入 2010 年后，销售额降低的趋势不仅没有得到遏制，反而有越演越烈之势。今年上半年，美国的游戏软硬件都处在跌跌不休的状态，4 月份的销售额跌幅达到了 26%！NDS 与 Wii 的销量继续疲软是市场规模持续下降的主要原因，而销售疲软的根本原因还是缺乏大作。上半年，TOP50 中 NDS 游戏只有 4 款，而其中 3 款都是去年或者已经发售了好几年的游戏，只靠一个《口袋妖怪 心之金·魂之银》无疑是撑不起整个市场的。Wii 的上榜游戏倒是有 11 款，不过今年发售的新作同样是寥寥无几，基本上也只是靠着一个《超级马里奥银河 2》。虽然 Wii 的软件总销量还是所有主机中最高的，但给人的感觉却是在吃老本，没有优质新作的刺激，恐怕主机销量还会继续走低。

上半年北美的亮点是 PS3，虽然其软硬件销量仍然低于 Wii 和 X360，但是差距在明显缩小，尤其是软件销量，与 X360 已经非常逼近。在上榜的跨平台游戏中，出现了不少 PS3 版高于 X360 版的情况，《最终幻想 XIII》那样的日系游戏自不必多言，就连《刺客信条 II》、《神曲 地狱篇》那样的美式游戏，PS3 版也开始夺取主动权。另外，上半年 PS3 的第一方独占游戏数量也不少，包括：《战神 III》、《战神 I+II 合集》、《暴雨》、《MAG》等。可惜 PSP 却是上半年北美表现最糟糕的主机，软硬件销量与已经十分惨淡的去年相比再次大幅滑落，TOP50 中居然一款 PSP 游戏都没有。惟一一款进入 TOP100 的 PSP 游戏是销量只有 20 万套的《潜龙谍影 和平行者》。

虽然上半年表现糟糕，今年全年美国游戏市场规模是跌还是涨目前仍是未知数。3DS 美版可能要明年发售，不过被微软视为新主机的 Kinect 和索尼抱以厚望的 Move 相信会带来硬件销售额的提升，而且新款 X360 目前销量非常理想。软件方面三大厂商下半年都会拿出自己的镇社之宝。即便无法实现全年的增长，至少在下半年里止跌回升应该问题不大。

暑期主机保养维护知识必读

文 月下雪影
美编 NINA



书到用时方恨少——这句话用来形容游戏杂志上的硬件部分，实在是再贴切不过了。游戏机硬件的更新速度远不如PC和手机那么频繁，因此游戏杂志上的硬件篇幅比软件要少很多，而且每期之间的变化也不算太大，不少读者往往都会自动略过这些内容。不过若是你的机器突然发生故障，或是有了新的消费计划时，你就会突然对硬件内容产生极大的关注，这时你就会觉得杂志上的硬件内容实在太少了，而过去刊登的内容如今是否管用也是大家关心的。由于我们不可能每期都把所有主机的所有事项都登一遍，因此暑期特刊上的这个硬件大集合内容就相当珍贵了。废话就说到这里，接下来请各位机主赏文！

PS3篇

使用PS3主机需要知道哪些入门常识？

·PS3在使用中尽量不要被尖锐物体划伤，并且不应在过冷过热或过潮的情况下使用，尽量不要长时间连续开机，每次的游戏时间控制在5小时以内为宜；

·PS3在读取游戏时请不要直接关机或取出光盘，正确的做法应该是先按住PS键，在菜单中选择离开游戏后，等主机返回到XMB主选项界面再进行关机或取出光盘的操作；

·如果PS3在游戏中发生死机现象，请不要直接使用PS键退出游戏或者关机，此时建议轻按一下电源键让主机重新读碟或长按开关键不放直到电源指示灯变为红色关机；

·PS3在后台下载时请尽量不要玩任何安装在硬盘内的游戏，因为这会加重PS3的硬盘负荷，从而导致死机或档案损坏的问题发生；

·PS3更新时请不要进行其他操作，更不能够切断主机的电源，以防发生意外；



▲把PS3放到柜子中就很好地保证不被尘土覆盖。

·PS3绝对不能放在有大量尘土、油烟的地方，这会对主机的光头有很大影响，并且PS3的放置位置尽量不要靠近墙壁，建议与墙壁之间预留15cm的位置进行散热；

·在夏天有条件的话尽量把PS3放置在离地面较高的位置，因为空调房间内的冷空气下沉会导致屋内的水蒸气凝结，这会给PS3带来短路的危险；

·想要拔除PS3上的HDMI线需要在主机关机10分钟后才可以进行，否则可能会烧坏主机的HDMI接口（任何内置HDMI接口的产品都应如此操作）；

·PS3应定期清除散热口上的尘粒，以防主机过热带来死亡黄灯的威胁。

什么是死亡黄灯，PS3 Silm是否也会遇到？

PS3的死亡黄灯是主机目前所能遭遇到的最严重的问题，一旦发生就等于宣判了主机的死刑，即便能够在后期侥幸修好也并不能保证PS3再正常使用了，因为死亡黄灯出现过后就会有重复发生的可能，而且具有很大的不确定性。

当你在开机后电源指示灯不是变为绿灯，而是长时间地红灯闪烁，这时你再次触摸电源键，如果只是闪现一下黄灯之后会再变回红灯，那你就遇到了传说中的死亡黄灯。此外死亡黄灯也会发生在游戏中，倘若你在游戏时发生死机或黑屏，且红灯闪烁，触碰电源键后闪现黄灯而又变回红灯，这也是死亡黄灯的表现。

死亡黄灯发生的原因和X360的三红问题类似，都是由于主机过热造成主板变形、元件老化或是脱焊发生的，不过X360的三红是属于急性问题，几次骤冷骤热的操作就能导致三红，而PS3的死亡黄灯却是慢性问题，它是由连续长时间的不正常游戏造成的，随时间的积累而发作，时间越长发作的可能性越大。

因为死亡黄灯发生的条件是长时间的过热游戏，所以这个问题也较多发生在初期的60GB以及20GB版本的主机上，老的80GB和40GB主机次之。对于最新的PS3 Silm目前还没有死亡黄灯发生的案例，这主要是因为新主机采用了45纳米的工艺进行生产，其功耗和发热量相比之前的主机都已大大降低，所以发生死亡黄灯的几率也变得微乎其微。

其实对于死亡黄灯，玩家也不必过多担心，只要能在平时控制好主机的使用时间，就能避免或延缓这个问题的发生，况且PS3的死亡黄灯也并非都是真的死亡黄灯，大部分情况下可能只是主机的暂时性过热导致的报错，这时你可以检测一下主机的当前温度、通风状况以及散热口是否被阻塞，之后关闭主机等待其冷却到室温后再尝试重新开机就能解决问题了，如果问题依旧，那就是真的死亡黄灯了。

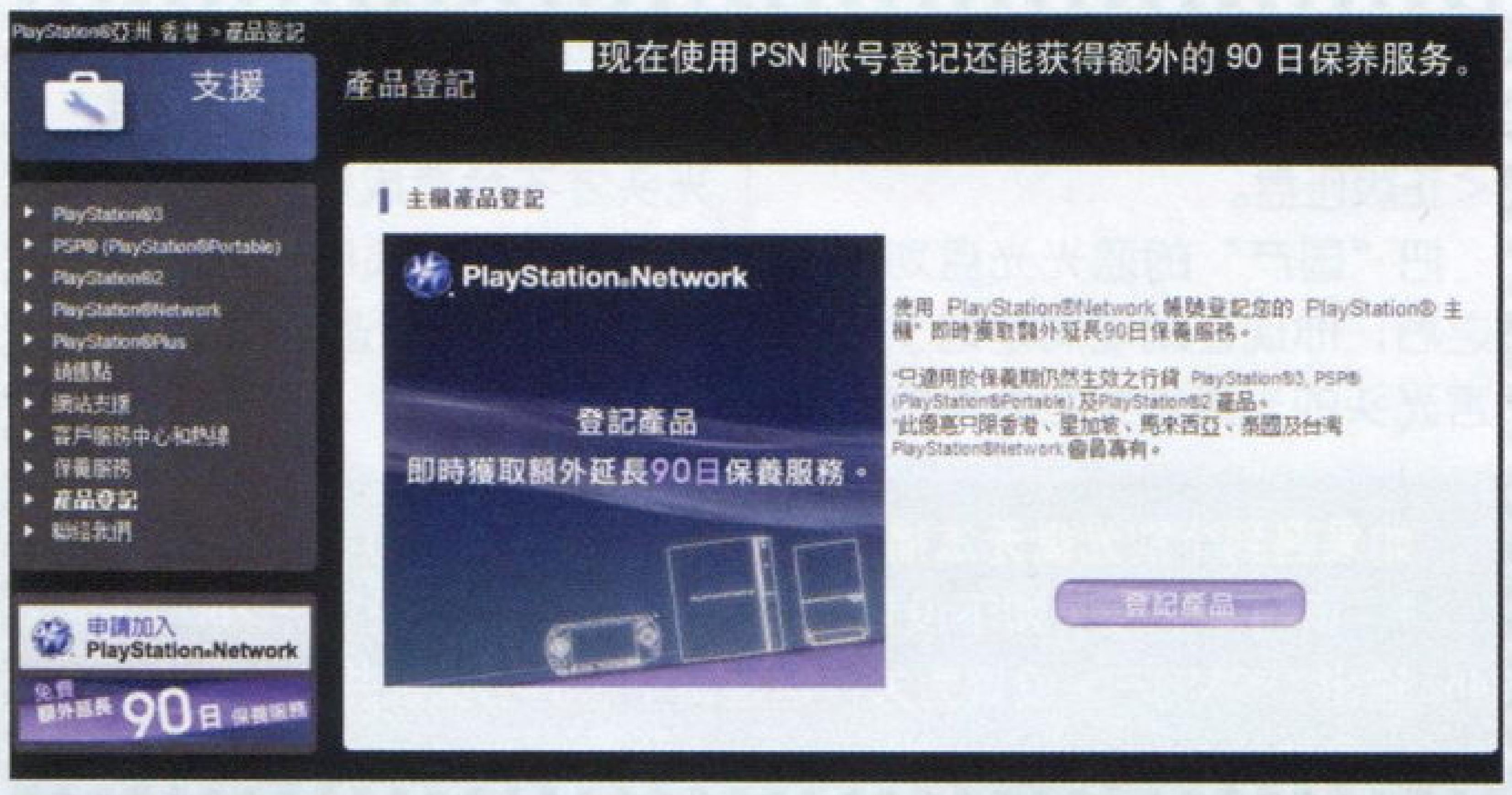


▲这就是PS3的死亡黄灯。

遇到死亡黄灯应如何解决？

如果是港版 PS3 主机，遇到了死亡黄灯，你可以直接送给索尼进行保修，保修的条件是主机购买时间没有超过一年且已经在官网上进行过登记保修的主机（网上登记过的视同拥有发票，无需再出示在香港购买的收据发票），之后你把机器拿到索尼在香港的指定地点，等七日后再去取机就可以了。一般发生死亡黄灯的主机索尼都是换一台新的给你，如果是其他故障，一般只提供维修，不会换机，不过被索尼官方维修过的主机再次发生的问题概率也极低，所以不必强求非要换新机的。

港版索尼登记地址：
http://asia.playstation.com/hk/cht/support/p/productreg



■现在使用 PSN 帐号登记还能获得额外的 90 日保养服务。

Sony客户服务中心地址：
1）铜锣湾轩尼诗道555号东角中心16楼（星期一至日 11:00 – 8:00）
2）旺角弥敦道664号惠丰中心9楼 （星期一至日 11:00 – 8:00）

如果你买的是非港版主机，例如日版或欧版，那么还是找当地的 JS 去修理吧，除非你有办法能把机器送到主机所在地的索尼保修点，当然 JS 修好机的可能性要视 JS 的技术而定，一般在哪里购买的就去哪里修理，普通的商家也提供店保的。如果你自己去不了香港，也可以联系淘宝上做相关业务的卖家，费用大概在 800 元左右。

什么是锁光头，如何解决这个问题？

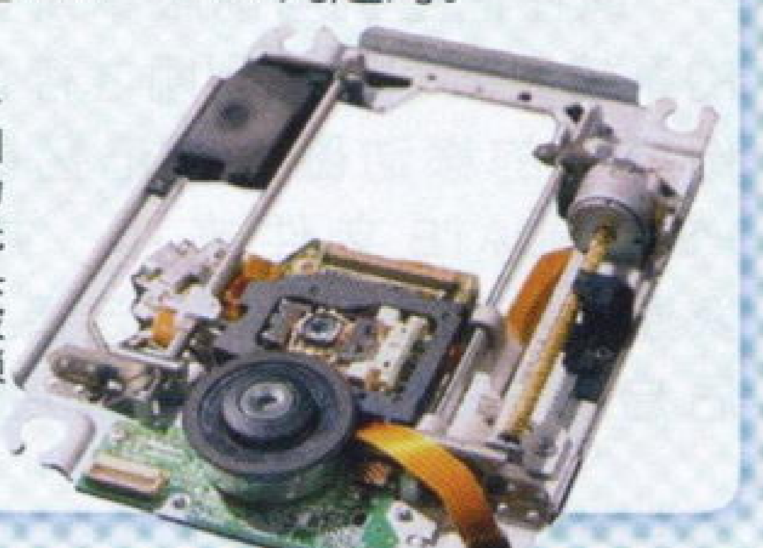
相比于死亡黄灯，PS3 出现锁光头的概率就要大得多。根据索尼的官方解释，光头锁死的原因是由于关机不当造成的，通常出现在游戏过程中死机后按电源键强制关机，强制出舱或者强制退出游戏。如果遇到游戏中死机，建议轻按电源键让 PS3 重新读取光碟，这样可以让主机把暂存在光驱 SRAM 缓存里的错误数据清除，从而使光驱恢复正常工作。

不过对于游戏过程中的死机，还要注意判断是由什么问题引起的，如果 PS3 在死机之前正在读盘，例如游戏中切换场景，读取动画等或是按下按下手柄的 PS 键还有反应（千万不可以进行选项操作），这才是读盘所造成的死机，而不是由其他原因引起的问题，这时就一定要慎重操作，以免被锁光头。

一旦发生读盘死机，尽量不要按手柄 PS 键退出游戏、不要按手柄 PS 键关机、不要按主机面板出舱键或关闭机身后侧的电源拔出插头，因为这很可能直接将主机的光头直接锁死。注意在遇到死机时一定不要慌张，如果发现机器还有读盘音就表示主机可能并没有死机，此时不要对 PS3 进行任何操作，耐心等待即可。

如果光头锁死，并且关机操作后依旧无法复原，那就表明主机的光头已经发生问题，只能通过更换光头来解决了，一般的价格在 300 ～ 400 元之间。

▲因为光头被锁而报废掉的光头。



如何正确保养蓝光光盘？

目前的 PS3 因为并不能改机，所以玩家使用的都是正版的蓝光光盘来进行游戏，不过蓝光光盘要比普通的 DVD 要贵得多，我们要多加注意，才能保持它的寿命和使用质量。

首先，不要把蓝光光盘放置到高温、湿气较重或是阳光可以直晒到的地方。因为高温天气或者阳光直晒都可能造成光盘碟片的变形，以及表层数据的损失，而潮湿的环境则会使光盘的表层聚集水汽从而逐渐腐蚀光盘表面，同样在读取光盘时也会损伤到 PS3 的光头；其次，在使用完蓝光光盘后请随时将它放进到它的专属盒子中去。一定不能玩完之后乱丢光盘。平心而论，现在国内的环境并不是很好，即便是在室内也会聚集很多尘土，长时间暴露在尘土之下会让光盘变脏，而且任意放置也会导致光盘变形，所以请尽量养成使用完后就将光盘放入盒子内的好习惯；最后，要避免频繁地清理或擦拭蓝光光盘。虽然蓝光光盘在广告中曾经强调其外表有很厚的保护层，不怕刮伤，但频繁清理还是会给光盘带来一定的影响。如果光盘表面有灰，可以尝试使用擦拭眼镜的软布或是清理相机镜头的镜头笔来小心清洁，切忌不要暴力擦拭或者使用市面上贩卖的 CD 清洗剂、防静电喷雾剂等其他化学试剂进行擦拭，因为这很可能破坏蓝光光盘的保护层从而造成无法挽回的后果。

“国产”蓝光光盘有哪些分类？

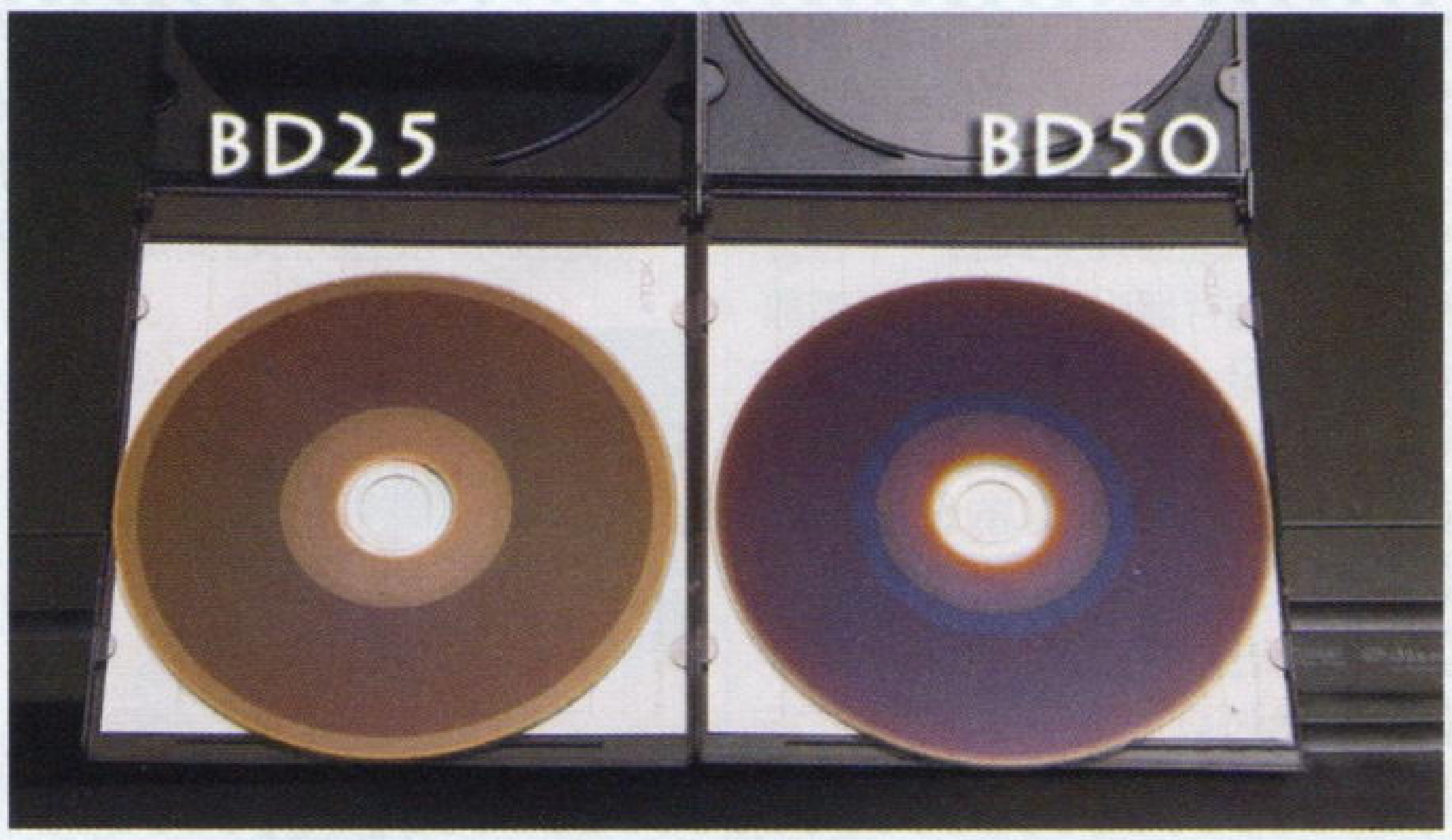
对于尚未破解的 PS3 而言，大部分玩家在使用正版游戏的同时也会将它作为一台高清蓝光播放器来使用，而国内的玩家可以在网络上购买到各种版本的“国产”蓝光光盘，从早期的 BD5、BD9 到现在市场上的主流 BD25 和 BD50，它们之间到底有什么区别，可能不少玩家还有疑问，这里给玩家做一个简单的分类介绍：

BD5：以 DVD–5 作为光盘介质，光盘最大容量为 4.7GB，单层数据，按照蓝光文件结构压制或者刻录，这种光盘储存的电影画质最高可达到 720p，不过由于需要转码，其清晰度比起 HD–DVD 的原盘画面还要差一些；

BD9：以 DVD–9 作为光盘介质，光盘最大容量为 8.5GB，单层数据，按照蓝光文件结构压制或者刻录，这种光盘储存的电影画质最高可达到 1080p，不过同样因为压缩画面和音质需要转码，所以其清晰度比蓝光的原版光盘还是有差距的；

BD25：采用蓝光光盘作为介质，光盘最大容量 25GB，单层数据，因为蓝光原盘的容量都是 50GB 的，所以此类光盘有时需要牺牲一些花絮和音轨，只保留完整的影片内容和主要的音轨，在大部分情况下，BD25 的视频音频文件是直接从原盘内抓取，没有转码的过程，所以画质和音质都是无损的，但如果原盘内的正片大小超过 23G，BD25 就没法装下了，这时候也要转码压缩一下，不过这种情况比较少。

BD50：采用蓝光光盘作为介质，光盘最大容量 50GB，双层数据，其视频音频文件是直接从蓝光原盘中抓取的，没有转码的过



▲ BD50 的盘面光泽要比 BD25 更深。

程，所以画质和音质都是无损的，除了没有AACS加密之外，其他没有丝毫区别。

需要说明的是BD-5和BD-9虽然可以达到720p或者1080p，但这是以压缩画质和音质为代价达到的，无论如何其效果都是没办法和蓝光原盘比较的。一部真正的蓝光1080P电影，容量需要达到20G以上，而BD-9的最高容量也不到9GB。试想将20GB的内容压缩到9GB的空间里，其画质肯定是没法奢望的。一般普通的BD-9光盘码率只有5Mbps左右的码率，这就如同96Kbps的MP3文件一样。

至于BD25和BD50，其区别主要在于码率，一般情况下，BD25的码率要低于BD50，普通的BD25码率在10～20Mbps之间，而BD50的码率在20～30Mbps左右，这里的差异就如同196Kbps的MP3与320Kbps的MP3文件一样，196Kbps已经能够满足大多数高清爱好者的需要，但320Kbps的音质才是最完美的。其实将BD25和BD50理解成DVD时代的D5和D9可能对普通玩家要更清楚一些。

播放“国产”蓝光光盘是否会损害光头？个别光盘无法播放怎么办？

对于这点要从光盘的生产流程上说起。目前光盘的生产方式主要有两种，第一是压盘，即采用真正的工业光盘制作机器来生产光盘。一般只有大工厂里才具备这样的机器。第二则是刻录盘，刻录盘的制作原理和压盘完全不同。从“理论”上来说，压盘的质量要远胜于刻录片的质量。但



需要说明的是，压盘理论上是好于刻录盘，但这指的是正版的压盘碟片！如果是D版压盘，其碟片质量只能说是“天怒人怨”，光盘上的水波纹、划痕以及污渍随处可见。因此，压盘质量还是有优劣之分。

相对的，刻录盘由于是小批量生产，品相相对会比大批量的D版压盘要好一些。当然对于刻录盘来说，其本身也同样有优劣之分，以前刻录过DVD的玩家都应该知道空余数据的光盘之间差价还是很大的，不太了解行情的玩家可以到电脑城问问价格。这里要说明的是，劣质的刻录盘其质量同样不好，只有品质出色的刻录盘质量才远胜于粗制滥造的D版压盘。所以相比之下，光盘品质的排序可以粗略判定为：劣质刻录盘＜D版压盘＜优质刻盘盘＜正版压盘。

把“国产”的蓝光光盘划分质量之后，你现在就能清楚地了解到损害光头的光盘其实主要指的是前两种劣质光盘，无论是压盘还是刻录盘，它们对于光头都是一种损耗。只有质量好的刻录盘，对光头才不会造成超常的损害。反之，如果是劣质的压盘、劣质的刻录盘，都会加速光头的老化。

如果遇到个别光盘无法播放可以尝试以下做法：

1、请将PS3按照如下设置：设定 —> 视频影象设定 —>BD 1080p 24hz输出（HDMI）—> 设置为关，这是由于您的电视机并不支持24hz的刷新率导致的。

2、请将碟机与网络连接断开，因为BD-LIVE功能会自动联网，故而发生程序错误。

3、如果前两种方法都不能解决，那就属于是光盘本身的压制问题，遇到此类光盘可以找店家进行更换。

如何使用移动存储设备给PS3升级？

PS3所支持的升级程序后缀缩写为“PUP”，玩家使用移动存储设备给PS3升级可以先用电脑在索尼的官方网站下下载最新的升级文件，然后将下载到的“PS3UPDAT.PUP”放于记忆棒或者任意移动存储设备的PS3\UPDATE目录内。之后通过USB接口（或主机内置读卡器）将存储设备与PS3主机连接。进入系统设定，选择“系统升级”—“通过已保存升级文件升级”。这时PS3主机会先将升级文件拷贝至硬盘，确保升级过程中不会因记忆棒或者移动设备的故障导致升级变砖。这个过程是可以按X键取消的，如果意外中断也不会导致PS3变砖。等到拷贝结束之后，系统会重新启动并开始升级，这个时候不可进行任何操作，屏幕会提示“绝对不要切断电源”，如果切断电源将导致主机无法启动，也就是变成砖头，整个的升级过程一般在10～20分钟左右。

如何更换PS3硬盘？

无论是厚版的PS3主机还是最新发售的PS3 Slim，玩家都是可以自行更换其内置硬盘的。PS3主机使用的是2.5寸的SATA（串口）硬盘，玩家可以使用日立或者希捷硬盘，不仅兼容性较好，价格上也并不贵，性价比优异。

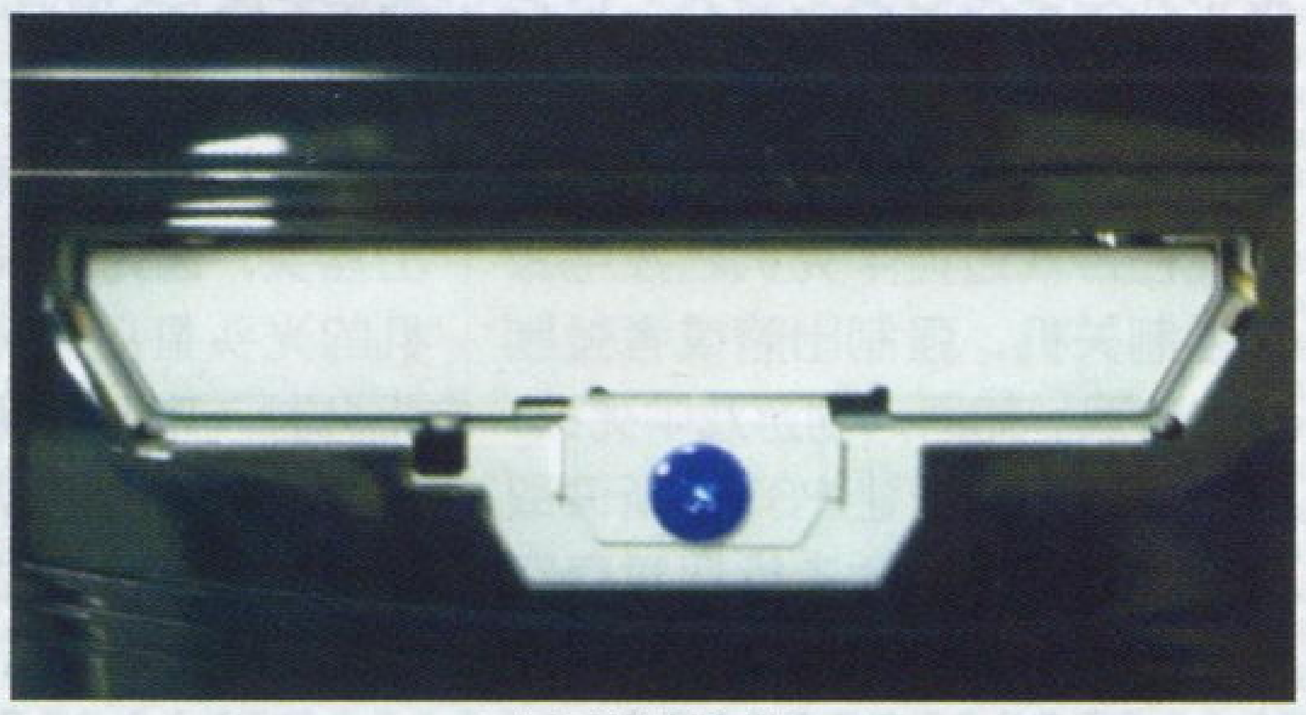
更换光盘首先要找到一个容量适合的移动存储设备（大于现有数据容量的另一块移动硬盘。不要将更换上去的新硬盘用于备份操作。如果是全新机，4GB的记忆棒足够了），之后将该设备以“FAT32”文件系统进行格式化。然后将此存储设备通过USB接口与PS3连接（记忆棒可插入前面板读卡器，没有读卡器的主机请使用USB读卡器或者PSP），此时系统会自动识别出该设备，然后在主机的系统设置中找到备份选项进行备份。备份完成后即可开始更换硬盘。

现在在PS3主机的左侧找到标有“硬盘”或“HDD”字样硬盘盖，先摘下上面的保护贴膜，再用一字螺丝刀从硬盘盖右侧缝隙撬开。



▲取出硬盘。

之后再用螺丝刀拧下正中间的涂有浅蓝色保护漆的深色螺丝。然后找到固定螺丝的上面有可以用手拉起的金属拉环，把它向右拉起，就能拉出硬盘埠了。现在拧下硬盘埠两侧总计四颗螺丝，取下原有硬盘，将新硬盘装好，再按将刚才的步骤反向操作一遍即可。



▲蓝色的螺丝和拉环。

现在把主机当前版本或更高的系统更新包下载到刚才存有备份文件的移动磁盘或记忆棒中PS3\UPDATE文件夹中，并再次通过USB接口与主机连接。然后启动PS3，看到提示后按住SELECT+START键，让系统检测新设备，稍等片刻系统将会提示发现新硬盘，并问是否需要进行格式化，选择“是”即可，完成后系统会询问是否对要对系统进行升级，选择“是”，主机会重新启动，并开始安装系统。等到系统安装结束后，再回到系统设置恢复先前的备份就可以了。

X360篇

X360横放好还是竖放好？

对于次世代主机而言，散热是它们的最大问题所在，尤其是早期生产主机，因为制程工艺的关系，发热量都极大，由此出现问题的几率也就很高，所以对于早期的主机而言，如果主机周围有足够的空间，横放的效果要比较好。横置主机的优点是可以最大限度的从侧边吸入冷空气，但由于主机底板的一侧与桌面紧贴其也会造成部分热量的积存，如果有条件尽量使用铁架将主机架起或放在底部镂空的桌面，这样既可以使空气从侧面吸入，又能保证底部不会积存热量。

如果家里的空间有限，那也可以采用竖放的方式放置主机，不过竖放时主要要保证主机排风孔及吸气孔方向能有足够的空间，这点和PS3一样，最好距离墙壁或阻隔物有15cm的距离，这样才能保证机身热量可以迅速散去，而不是积累在机器周围。竖放的主要优点是可以使主机底版的一侧不积存热量，但缺点就是底部的吸气孔受阻，容易造成主机变热。不过对于双65纳米的主机和新型X360来说，由于制程工艺的改进，主机的放置问题已经大重要了，但最好还是要防患于未然，以免过热发生三红。

什么是三红，如何确认三红的种类？



▲这就是X360主机的三红报错。

简单地说，X360的三红问题就是主机上的四支指示灯中1，3，4亮红灯，直观地看上去就是右上角的灯不亮，无论是横放还是竖放。如果你的三红是其他位置的灯不亮，那就属于其他方面的问题，并不是最为常见的三红。对于这种三红，微软官方给出的解释是：普通硬件错误。至于到底是什么错误，微软并没有说，所以出现三红以后也不要紧张，因为引起三红的原因有很多，并不一定就是主机坏掉了，玩家可以先按微软给出的官方措施处理一遍：

1.1 试着重启主机。
1.2 如果重启之后没有解决，那继续以下尝试：
1.2.1 关闭主机电源
1.2.2 把所有连线从主机上移除（电源线，视频线）
1.2.3 把电源线从插座移除
1.2.4 重新连接所有线缆，保证牢固插入
1.2.5 开启主机
1.3 如果还没有解决问题，则先关闭主机，拆除硬盘之后再开启主机。如果没有三红了，再把硬盘安装回去开机试验下。
1.4 进行以上步骤的时候，同时检查一下电源（变压器）指示灯。电源指示灯的正常状态是绿色，即使现在主机处于三红状态。

如果以上动作都没有解决三红问题，则需要查看“附加错误码”。

获得“附加错误码”的步骤

· 启动主机，直到三红闪烁状态；
· 按住同步键（小白键）的同时，按住光驱出舱键（现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第一个数字）；
· 松开出舱键，然后再按下出舱键（现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第二个数字）；
· 松开出舱键，然后再按下出舱键（现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第三个数字）；
· 松开出舱键，然后再按下出舱键（现在可能有不同数目的指示灯在闪，表示附加错误码的第四个数字）；
· 松开出舱键，然后再按下出舱键（回到最开始的三红状态）。

不同指示灯闪烁的解释	
四个都是红灯闪烁	0
只有一个红灯闪烁	1
有两个红灯闪烁	2
有三个红灯闪烁	3

将四位数字组合后就是“附加错误码”了，现在可以看一下目前已知的错误码含义：

0001	电源问题
0002	网络问题
0010	过热问题
0011	过热问题（如果你是在拆装主机之后得到的这个错误码，请检查散热装备的八个螺丝是否拧紧了）
0012	过热问题
0013	过热问题
0021	光驱检测超时（有可能是刷新光驱固件的原因，也可能是主板南桥故障）
0022	GPU错误 /GPU过热
0102	未知错误（这个未知是指微软也不能确认的故障了，但根据修机时候的统计最大的故障原因便是GPU的焊接问题。一般是由于骤冷骤热导致主板变形，从而致使GPU和主板之间发生脱焊。这个就是最为常见的三红了）
0110	内存错误 / 内存过热（解决方法类似于0102）
1003	硬盘错误（有可能是硬盘没有正常连接，可以先尝试移除硬盘开机）
1010	硬盘错误（有可能硬盘EEPROM损坏）
1022	视频错误（试着换一根视频线，也有可能是编码芯片故障）

通过以上错误码，你可以知道除了0102由GPU脱焊导致的三红会宣判主机死刑之外，其余的三红故障还是可以通过简单的检查和操作来解除的，不过一旦遇到了0102三红你的机器就只能去送修了。

如何避免三红的发生？



▲可以考虑后挂散热风扇帮助散热。

这里提的三红指的还是GPU脱焊的问题，这个问题主要还是由骤冷骤热的操作引起的，不过对于后期的双65纳米主机和新型X360来说，三红问题已经基本不见了，这点在开始也已经提到。至于这两种主机到底还会不会有三红还不清楚，不过至少从目前来看概率已经不高于0.03%了，换句话说就是10000台机器中最多也只能遇到3台机器发生三红，当然这是不包括新型X360，因为其目前还没有三红问题的发生。但是制程工艺再好的主机如果你不爱惜使用，还是会有可能发生问题的，所以面对三红我们建议玩家做到以下几点：

1. 注意使用环境

和PS3主机一样，X360也绝对不能放在有大量尘土、油烟的地方，要知道数码产品最大的敌人就是尘土，用过笔记本电脑的玩家都知道，一旦笔记本长时间不进行清尘，它的发热量会成倍提高的，X360也是如此，如果放在有大量尘土的地方，即便是新型X360也不能保证绝对不出问题。此外因为X360的发热量较大，所以夏天建议玩家在有空调的屋子里进行游戏，这对主机的散热会有很大帮助，有条件的玩家还可以给主机置备一个后挂散热风扇帮助散热。另外绝对不要使用电风扇对着主机背部猛吹，那里是主机的出风孔，不是进风孔，这么一吹的话，虽然摸上去是不热了，但是这会把热量全部吹回到主机内部，基本等于“自焚”。

2. 需要开机预热

打开主机后，先不要放入光盘进行游戏，等待主机预热 3～5 分钟，之后再放入光盘。这样做的好处就是为了让主机不一下子就进入满负荷运转状态，这也是为了骤热引起的主板变形。

3. 尽量使用硬盘

目前的 X360 玩家极大一部分购买的都是不带硬盘的 A 版主机，并且在购买主机的同时也没有选择搭配硬盘，而是直接使用光盘进行游戏。这样对于光驱来说损耗较大，而且也增加了 X360 的内部温度。想一想高速旋转的光驱和稳定散热的硬盘，必然是前者的发热量更大一些。

4. 控制游戏时间

因为 X360 在发热上比 PS3 略高，所以想要 X360 不发生问题也要相应地缩短每次连续游戏的时间，目前建议 X360 的一次性游戏时间尽量控制在 4 小时以内，这对机器的散热是有很大帮助的。

5. 避免立即关机

开机需要预热，关机也不能太快，这主要就是为了防止骤冷现象。毕竟长时间游戏会让主机内部保持一个较高的温度，如果你立刻关机会让主机的主板瞬间冷却，想必大家都了解热胀冷缩的道理，刚刚一直发热的主机主板一般会略有变形，冷却后马上恢复原状，这一下就很容易让 GPU 脱焊了。建议不玩游戏后，先回到设定画面，然后取出光盘，等待 3～5 分钟让主机散发出大部分热量后再关机。

6. 使用手柄关机

关闭主机时请尽量使用手柄来操作：按住导航键 3 秒，选择关闭主机，这样你会发现主机虽然已经关闭，但其内部风扇依旧会进行散热工作。如果你是直接按住电源关机，你会发现主机直接熄火了，这时主机内部积攒的热量就要靠本身的通风散出来了，这对主机的主板是十分不利的，所以推荐玩家养成使用手柄进行关机的好习惯。

什么是 E74 问题？除了 E74 还有常见什么错误代码？



▲ E74 在电视屏幕上的显示。

E74 是 X360 中单 65NM 与双 65NM 主机的最新故障，至于新型 X360 目前还没有这种问题的报道。E74 主要是由于 X360 内部的的 ANA/HANA 芯片（负责提供 HDMI 输出）故障造成的，属于硬件故障。它的显示方法为主机正面的四支指示灯右下角亮红灯，无论横放还是竖放。当然 E74 和三红一样，并不全是由芯片引起的真 E74，其中还有一部分 E74 是由于手柄故障和视频线连接错误导致的假 E74，这种问题可以自行排查修复，不过如果是真 E74 就需要返厂处理了。真 E74 主要表现的症状为花屏、无画面、蓝屏、无画面有声音等，主机的指示灯在第二象限闪红色，手柄故障在第一象限闪红色。而 E74 会在屏幕上提示。

除了 E74 故障外，还有一些问题会在屏幕上通过代码显示出来，具体如下：

E64	光驱故障（固件错误，请检查刷机固件版本是否匹配）
E65	光驱故障
E66	网络故障（试着拔掉网线，或者检查一下连接的路由器等网络设备是否工作正常）
E67	硬盘故障（试着拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机）
E68	硬盘故障（试着拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机，亦有可能硬盘 EPROM 错误，或是风扇故障）
E69	硬盘故障（试着拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机）
E71	未明
E73	未明
E74	视频故障（试着换条视频线试试，早期双 65 主机较易出现 E74，据说是 HDMI 处理芯片存在问题）
E76	未明
E79	硬盘故障（试着拔下硬盘开机，如成功则关机再装上硬盘尝试再次开机）

如果发生三红或 E74 应该如何处理？

其实无论主机发生什么问题，都可以找到微软进行保修，但由于地域的限制，港版和台版是大陆玩家最有机会找到微软保修的，像三红或者 E74 这类问题，微软都是直接给你换一台新主机的，不过如果你买的是日版主机，那么就抱歉了，首先因为地域的限制，你很难得到送到微软那里，而且因为日版主机微软卖得太便宜了，所以在质保服务上，日版主机也只能修不能换，所以如果你是日版主机干脆就找 JS 们修吧，反正只要能修好，结果都是差不多的。

· 港、台版主机换机要求


▲想要得到保修就必须要无痕改机。

1. 固保贴纸无破损（掰下前面板可以看打，和WINDOWS的正版标签很像的那个）
2. 主机没有被BAN（如果被BAN微软就知道你进行过改机了，改机是不能得到质保的）
3. 主机背部七小孔无明显拆痕。
4. 是否刷过机无所谓，换机是由代理执行的，并不是返厂处理。

· 港版换机流程

换机前先拨打香港客服电话 852—800964215（按国际长途收费，国内手机请拨 1259300852800964215），取得 10 位数 SRX 码。电话时客服人员会询问你购买主机的日期、手机号码、Email 地址等问题，如实答复即可。购买日期会是你这台主机将来固保时限的执行标准，所以可以说得晚一些，但尽量不要与机身的出厂日期有太大出入。例如你是在半年前买的，主机的出厂时期也在半年以前，你却说是前两天买的，客服是不太会信的，至于 Email 地址和手机号码，说香港的最好。如果告诉的是大陆手机号码，他会问你是否有人来香港换机，你这时说有朋友帮忙即可。

因为香港微软是不接受邮寄主机的，所以保修必须由人带着主机去现场处理，如果你离香港很远，可以找深圳的一些朋友或者熟人，如果连熟人都没有，那就在上网找 JS 帮忙，淘宝上也是有做相关业务的卖家，因为一个人一次只能带一台主机，并且需要登记，所以香港换机对于离深圳较远的玩家还是比较昂贵的，其中的人力成本就很高，譬如从淘宝上找的卖家一般服务一次的手续费是 400～450 元，再加上你邮寄两次的价格，总共花费也有 800 多元了，所以对于这部分玩家想要换机还要做好一定的心理准备。

如果你是在深圳的玩家或者离深圳较近的玩家，那就比较方便了，你只要先去办理一下港澳通行证，等一周左右的时间取证，再从深圳的罗湖口岸过关→坐火车到九龙塘站→转地铁“观塘线”到“太子站”→转“荃湾线”到“葵芳站”由 A 出口至地面，找个路人给你指一下“伟伦中心”，过去上到 5 楼就可以了。

香港换机地址：新界葵涌大连排伟伦中心第一期 5 楼 B，联强公司

·台版换机流程

台版的换机流程和港版的大致类似，同样是先致电客服：886-00801444231（按国际长途收费，国内手机请拨125930088600801444231）取得SRX码后，根据对方提供的地址直接将机器由大陆寄到台湾即可。不过回来的时候就稍微麻烦一点了，因为台湾微软只会把新主机寄送到台湾省内的地址，而不会直接寄送至大陆，所以你也需要一个台湾朋友帮你搞定后面的事宜。如果没有朋友你也可以找店家帮你接收，不过一定要找信誉较好的或者熟络的，否则寄到人家那儿却不给你寄回来你可就欲哭无泪了。比起港版，台版主机的换机要容易一样，只需要台湾朋友接收主机并邮寄到大陆就可以了，所以综合的成本就是运费。淘宝上的卖家手续费＋两次运输费大概700元左右。

Wii篇

使用组装电源会有什么危害？

除了韩版主机是使用220V的原装电源之外，其余常见的日版和台版主机都是110V的原装电源，如果你购买这两种版本的主机就需要购买组装电源了。但是组装电源实际上对于主机是有危害的，这主要是因为组装电源的滤波电路不过关，当屋里电压不稳定时，或者开机电流较大时都有可能造成Wii主机的蓝牙模块损坏，从而使主机无法启动黑屏。不过好在蓝牙模块是独立的芯片版，所以换掉就能把主机修好了，但费用也在200元左右，比起一个原装电源也便宜不了多少。对于购买日、台两种版本主机的玩家，推荐使用国内正规周边厂商出的一些变压器，或者采用大火牛＋原装110V电源的方式使用主机，当然也可以直接购买一个韩版的原装电源，这样一般就不会给蓝牙模块带来损坏了。



▲韩版原装电源不会给主机的蓝牙模块带来损害。

应该怎样使用Wii的手柄？

因为Wii主机使用的是无线手柄，所以在开始游戏之前先需要配对，当然这里说的重点并非这个，而是如果避免Wii手柄发生事故。众所周知，Wii主机在发售不久后就出现了各种手柄脱手事件，摔坏一个手柄是小事，但伤到人或物可就是大事，所以一定要正确的使用Wii的手柄。



▲开始游戏前要扣好腕带的卡扣。

因为Wii的游戏大部分都是由体感来操作，所以使用之前一定要套上随机附送的手柄硅胶套，带在手上时也要将腕带固定在手腕并确认卡扣已经扣牢，这样能保证不会把手柄扔出去伤到人或物。此外游戏时还要尽量保证你的周围一米内没有其他人，否则如果你太过投入就很可能一个“直拳”给朋友打趴下。

对于手柄的保存，玩家请避免将其放在温度过高及阳光直射的地方，因为手柄外置的硅胶套多为橡胶材料制造，如果长期在阳光下直射会加速材质的老化，过不久说不定就会裂开了。如果你长时间都不使用主机尽量把保护套从手柄上拆下来，以免橡胶老化后黏在手柄上无法清除，大家都知道橡皮会黏在塑料笔杆上吧，Wii手柄的保护套也是一个道理。另外长时间不使用手柄也要记得把里面的电池取出，以免电池漏液会对遥控器手柄造成严重损害。

如何正确应对系统升级？

无论是什么时期的主机，只要是用光驱进行游戏，都有可能遇到游戏提示升级后才能进行的问题。Wii游戏的升级和X360十分类似，除了主机系统版本正常更新之外，还有一些针对不同游戏及不同外设（Wii Fit、Wii Motion Plus等）的系统文件添加与更新。一般只有正确的系统升级后才能玩到你放进去的最新游戏，但如果进行了错误的区域升级，那么就很有可能给主机带来问题了，轻则双频、重则直接变砖，所以主机升级切忌不能盲目。那么一般情况下应该怎么进行升级呢，最好的办法是补充相关的IOS，你想运行哪些游戏就从网上搜寻该游戏的正确运行办法，缺什么IOS补充什么IOS，必要的情况下再进行升级，另外你还可以联系购机的店家进行解决，一般这种服务都是免费的（只限于购机处），同样这也是最为推崇的办法，毕竟网上的很多东西还是有风险的。

什么是全砖？

全砖指的是Wii开机后直接黑屏无法进入系统，对于早期购买主机的玩家来说，安装BootMii到Boot2位置，即便发生全砖也可以修复。但如果你没有安装BootMii或者主机没有安装Boot2的功能，那么全砖和X360的三红、PS3的死亡黄灯一样，意味着主机报废，而且因为全砖是建立在破解主机基础上的，正常使用下Wii根本不会发生这个问题，所以官方也是不会对全砖机器进行保修的，全砖对于Wii玩家来说就等于GAME OVER。不过不能进入菜单并不能表示Wii现在就变成了全砖，倘若依旧可以看到Wii的健康警告画面，只是在进入系统后出现错误的问题，这就不算是全砖。但这类问题也比较难修复，通常情况下需要借助直读来解决，不过如果是使用软直读的主机发生这类问题，就没有太好的解决办法了。

怎样防止主机变成全砖？

倘若你的Wii主机遇到的是Banner Brick或者Error 003这种问题，或许还能通过安装直读、制作开机自动运行光盘来解决。但如果是其他方面的全砖，那就没有任何办法来拯救了，所以你在平时使用Wii主机时一定要做到以下几点来防止主机变砖或是保证主机在变砖后还有存活的希望：



▲不要轻易随便给主机升级系统。

1. 尽量避免系统更新及系统初始化

对于系统升级，上面已经提到要谨慎对待，除非你保证你的 Wii 买来之后只玩过对应当前主机版本的正版游戏，那么你可以放心地进行升级，否则就很容易变成砖头，韩版主机则是出现 Error 003（系统更新造成的称之为 Error 003）的提示。此外系统初始化也有可能给主机带来问题，虽然不一定会变砖，但风险也不小，尽量不要尝试。

2. 谨慎安装 WAD 文件

对于一些来源并不清楚的 WAD 文件，请尽量不要去安装，否则就有可能致使 Wii 主机变成砖头。因为有很多入门不久但水平又不高的玩家使用了一些像 Crap、Loadstructor 这样比较傻瓜的频道生成 WAD 文件。这两个软件本身是让 USB Loader 游戏以频道的方式安装到 Wii 主机内的，但在很多伪高级玩家的使用下容易生成一些有错误的 WAD 文件，如果安装了这些 WAD 文件就很有可能让主机变砖。所以下载 WAD 文件之前最好先看看其他玩家的使用状况，确认没有问题后再下载安装。

3. 不要轻易卸载或安装 IOS

之前你可能会因为需要玩到某些游戏而安装了 IOS，但在玩过之后切记不要再卸载这些 IOS 了，尤其是编号 200 以下的，例如 IOS30、IOS40、IOS50、IOS60 等，像是 IOS60 就是在 Wii4.1 系统下主要作用就是调用系统菜单，你如果把这个卸载了又怎么可能进得去菜单，这也就直接导致了主机变砖。如果编号是在 200 以上，你可以尝试卸载，譬如 IOS202、IOS222 等，卸载这些 IOS 不会导致变砖，但会影响你的一些程序使用。同样不能随意卸载 IOS 也就不能随意安装 IOS，安装 IOS 是要根据自己主机版本决定的，如果你安装了一大堆版本号过低的 IOS，通常不是变砖就是锁机。所谓的锁机是指原本有 Trucha 漏洞的 IOS，比如 IOS15、IOS36 这些，都被还原成官方的 IOS 了，这种情况下会导致所有的自制频道无法应用，这就需要找商家进行处理了。一般对于很久不动的 Wii 主机来说，如果你不知道它缺少什么，可以安装一个 DARKCORP 来补全你的系统 IOS，这也是最为稳妥的补全 IOS 办法。

4. 主机升级切忌断电

和所有其他主机一样，Wii 主机在进行升级的时候切记不要关机或者拔出电源。此外在安装 SystemMenu 的频道文件或是安装 DARKCORP 时也注意不要断电，否则主机基本就变成砖头了。

5. 不要乱装自制软件

Wii 有着大量的自制软件可以安装，但是类似于 AnyRegion、AnyTitle Deleter 这些会对 Wii 系统的 NAND（闪存空间）造成影响的软件，请谨慎使用。此外非 4.0 或者 4.1 系统主机的玩家也不要随便安装 DARKCORP，因为这也会存在变砖的可能性。

6. 最好安装防砖软件

因为 Wii 主机的操作会有很大风险，即便是你老老实实的玩游戏还需要为各种 IOS 发愁，所以建议每个 Wii 主机用户都要安装防砖软件，比如 Priiloader 跟 BootMii。后者在安装 HBC 的时候会自动安装到 Wii 主机上，如果安装了此类软件你可以自行恢复变砖的主机，实在不行还可以去 JS 那里进行维修。



▲对于大部分的 Wii 主机来说，防砖软件应该是必须安装的。

PSP篇

PSP-3000 不关机对主机的寿命有影响么？

因为 3000 型主机的破解不完善，所以现在阶段的 PSP-3000 在破解后是不可以关机的，但这并不是说 PSP-3000 一直要开着，玩家还是可以把主机调整到待机状态的（向上推动轻推开关就是待机）。在待机情况下玩家不必担心会给主机带来伤害，索尼在设计 PSP 时就给主机预备了两种状态，一是关机，二是待机。待机主要就是为了方便玩家能在外出时随时暂停游戏以保证电池的续航，其实这也就相当于 PSP 的即时存档了。对于便携机来说 PSP 的待机要比 NDS 的待机更有用途，一般情况下待机是不会耗费太大电量的，因为主机在待机时，电池仅对内存和有关唤醒机能的控制芯片进行供电，而 CPU、网卡和其他无关电路均已经断电，这样的方式是不会影响到主机寿命的，更不会加快电池的消耗速度。一般情况下，PSP-3000 在满电的情况下可以持续待机 15 天，这也算是个很长的时间了。



怎么才能提高 PSP-3000 的刷机成功率？

有条件的话可以购买专用的刷机棒或者买机时购买高速记忆棒。目前刷机不能一次性成功的主要问题就是：1. 记忆棒的速度过低；2. 普通的大容量记忆棒经过一段时间使用后，因为反复拷贝文件的缘故会产生大量的磁盘碎片；3. 没有根据要求进行正确的设置和操作。其中第 1 点和第 2 点都是硬件上的刷机问题，这并不是普通的记忆棒可以解决的，所以提倡使用刷机棒或是高速记忆棒进行刷机，普通的记忆棒运行 HEN 看图片时 70% 不能通过而死机，而原装的高速记忆棒运行 HEN 破解信息只要操作没有失误，成功率就可以达到 99%。一般的刷机记忆棒里面只拷贝有 5.03 官方升级包，HENR2 图片程序和最新 ISO LOADER 破解软件，其余的杂物都没有，这样也就没有碎片来影响读取效率了。

此外使用普通记忆棒刷机时可以按照以下步骤进行刷机：1. 对记忆棒进行格式化操作，保证记忆棒中没有碎片产生，之后将下载的刷机程序拷到记忆棒中；2. 开机后将主题设置为原始；3. 选择主机设定，选择简体中文，时区设置为北京；4. 主机设定，将文字设定选为第二个 Multilingual Latin1(850)；5. 打开图片等到预览图读取完毕时（右下角的圈消失）快速拉到最下面之后花屏自动重启，刷机就成功了。这时你就可以拔出记忆棒向里拷入游戏了，如果死机的话请重复以后步骤即可。



▲低容量的刷机棒有着更好的读取速度。

如何拯救变砖的 PSP-2000？

和 PSP-3000 的内存刷机形式不同，PSP-2000 是可以对系统固件进行完全刷写的，这点类似于早期的 Wii 主机破解，所以 PSP-2000 和 Wii 一样也会发生变砖问题。不过相比之下，PSP-2000 变砖后也可以通过神奇电池进入工厂模式（维修模式）来拯救主机，那么如果机器真变砖了，该怎么办呢？首先你需要一个神奇电池和一个神奇记忆棒。神奇电池从底层瓦解了索尼官方对于 PSP 系统的封锁。你只要通过修改电池 EEOROM 芯片上的识别代码，就能将一块普通的电池变成神奇电池了，之后通过神奇电池可以直接跳过 PSP 的操作系统读取拥有特殊引导识别信息的记忆棒上（神奇记忆棒）相关应用软件，在这种情况下我们就能把 PSP-2000 从板砖的状况刷回来了。具体操作的办法是：先将电池刷写成神奇电池，并在记忆棒内拷入相关文件做成神奇记忆棒，如果没有能力刷写电池也可以从网上购买神奇电池，这种神奇电池要按住“PUSH”按钮不放，等 10 秒钟后指示灯会开始闪烁才会进入到潘多拉电池模式，刷机前一定要调整好。之后插入 V8 版的神奇记忆棒，机器就会自动开机了，此时 PSP 的记忆棒指示灯、电源指示灯以及 Wi-Fi 指示灯都会亮起，然后 PSP 将进入到刷机的工作菜单，这时请



▲使用神奇电池时的刷机菜单。

连接电源适配器，然后再开始刷机安装系统。一般 V8 版的记忆棒内置的是 5.00M33-4 系统，选择第一项“Install 5.00 M33”就可以了，如果希望安装 5.00 官方系统，则选择第二项“Install 5.00 OFW”，按〇键开始。等到屏幕显示“Install is complete. A shutdown or a reboot is required.”字样时，取出神奇记忆棒，再将神奇电池还原为普通模式，然后按 X 键重新启动即可完成对板砖主机的修复了。

PSP 的电池如何保养？

对于 PSP 电池的保养，流传着很多不成文的规定，比如买来的主机电池要激活，玩 PSP 时不能边冲边玩，每次使用 PSP 时应该等到主机没电再进行充电等等，实际上这些保养知识很多都是不正确的，它们都是旧时代的镍氢或镍镉充电电池保养方法，对于 PSP 的锂电池而言，我们需要认识的主要是以下几个问题：

1.PSP 的电池不需要激活

锂电池出厂前会进行恒压充电一放电这个过程，而且是反复几个循环，以使电极充分浸润电解液，充分活化，从而使容量达到标称要求为止，之后厂商会再次测试电池的容量选取不同性能进行归类，然后划分电池的等级，进行容量匹配，这样到手的电池实际已经是激活过的了，要知道厂商进行的充放电次数是远比传说中的三次充放电激活多得多的。

2. 充电不需要过长时间

很多玩家都知道，电池的前三次充电需要 12 个小时，其实这种说法也是错的，而且这个问题和第一点类似。出厂的电池已经进行过充放电的激活，



就根本不需要你再长时间的充电了，况且使用 PSP 的充电时，电池充满后电流就会被自动切断，并且在系统内显示为“外部供电”，所以即便你充再长的时间也是没有必要的。不过还会有一些玩家会有疑问，就是锂电池要不要深充，即在恒压阶段锂离子电池的电流逐渐减小，当电流小到无穷小的时候达到深充的条件。但实际上锂离子电池本身存在的自放电现象的，这个零电流的条件是永远达不到的，所以长时间充电带来的深充也是不可能达到了，这点特别针对于使用组装座充的玩家。

3. 锂电池没有最佳状态

这个又是传说了，很多玩家说只要充电得当，PSP 的电池会在某一段循环范围出现最佳的状态，就是容量最大。对于这点可以明确指出，这也是旧时代的传说，锂电池是没有最佳状态的。相比之下锂离子电池更容易受环境温度的变化而表现不同的性能，当你在在 25 ~ 40 度的环境温度使用 PSP 就能使它的电池处于最佳状态了，如果温度过高或过低都会使锂电池的使用变短，而且还可能会发生爆炸等问题。

4.PSP 电池不需要用光电量后再充电

这点其实是针对电池的循环充放电说的。一般为了衡量电池到底可以使用多长时间，厂商都会规定电池的循环次数，但玩家的实际使用上却是千变万化，从科学的角度来说正常的一次充电循环要求是必须在 25 度室温条件下以恒流恒压方式 1C 的充电制度充电 150 分钟，之后再以恒流 1C 的放电制度放电到 2.75V 为止。并不是玩家所认为的：充满之后必须全部用光，如果直接充电就多了一次循环，从而减少电池的寿命，这跟国际规定都是不相符。因为时间上 PSP 根本不会在 2.75V 时才关机，而且其充电电流也不能保证是大电流恒流放电，一般来说 PSP 电池的使用寿命在三年左右，等你的电池使用时间达到原电池的 60% 就算电池寿终正寝了，所以平时使用的时候三年换一块电池即可。

5. 边充边玩没问题

PSP 在充电时主机会先将外接电源的大部分电流分配到保证主机运行上，而剩下的小部分电流供电池充电。并不是电池本身边冲边用，这个和镍电池的使用方法是不一样的。如果有害索尼会在说明书中明确写到不能边充边玩的，不过从港版主机的说明书里你是找不到这个问题的，因为世界上没有任何设备会出于保护电池的目的而不允许在充电的同时进行使用。所以你边充边玩对于电池是没有任何伤害的。

NDS篇

怎么保养主机的屏幕和L、R键?

因为NDS主机采用的是电阻式触摸屏，如果长时间不进行屏幕校准，主机的下屏就会发生飘移问题。简单的说就是点下去的位置和反馈到游戏中的位置有差距，所以在平时使用NDS的时候一定要经常对触摸屏进行校准，以更好的保证屏幕的精确度。另外NDS的历代主机还有一个通病，就是L、R键容易失灵，这主要是由于尘土导致的，所以平时放置主机时也尽量不要放在尘土过多的地方，长时间不用最好放进收纳包，以便让主机与尘土"绝缘"。如果L、R键发生了失灵问题，你可以暂时性的使用吹气方法来解决，具体就是就是把嘴放到L、R肩键的空隙处，对此向主机内吹气，通过这个办法也可以暂时治好L、R键的问题，无论是NDSL和NDSi都是有效的。

如何保养烧录卡?

烧录卡作为NDS的必备周边，也需要尽心保养，虽然它的价格并不贵，并且各个烧录卡的官网也没有具体的说明应该如何延长烧录卡的寿命，但这个问题还是值得玩家了解的。

首先保养烧录卡最重要的一点就是避免被电击，这里提到的电击主要是两种：一种是由静电产生的电击，另一种是劣质充电器在充电时带来的不稳定电流电击。对于前者可能很多玩家都有不少疑问，认为静电怎么能算作电击，它又怎么可能破坏到烧录卡?其实静电本身就是一种高压放电，它在放电的瞬间是足以击穿烧录卡电路板或是破坏电路板中的电容等元件的，日本贩卖的很多正版卡带收纳盒都是有防静电功能的，所以玩家在冬季穿毛衣的时候为了避免让烧录卡被电击可以先摸一下墙壁或是其他导电物质放出身体上的静电，这样比较稳妥。至于劣质充电器是由于部分玩家选用的是水货主机，尤其是日版的NDSi，基本配备的都是国产组装变压器，这些变压器在做工和原料上肯定不能和原装充电器相比，所以很多玩家在边充边玩的过程中，不自觉地烧录卡就被电流所击穿了，当然这样的电流对人体是无害的，但是对烧录卡和主机多少还是有些影响的。其次，如果长时间使用烧录卡请尽量把它从卡槽中取出，以免造成氧化的问题，这样会给烧录卡带来读取困难等问题。最后也是最好注意的一点，就是让烧录卡远离火源、水源，以保证烧录卡能够更长时间的正常使用。



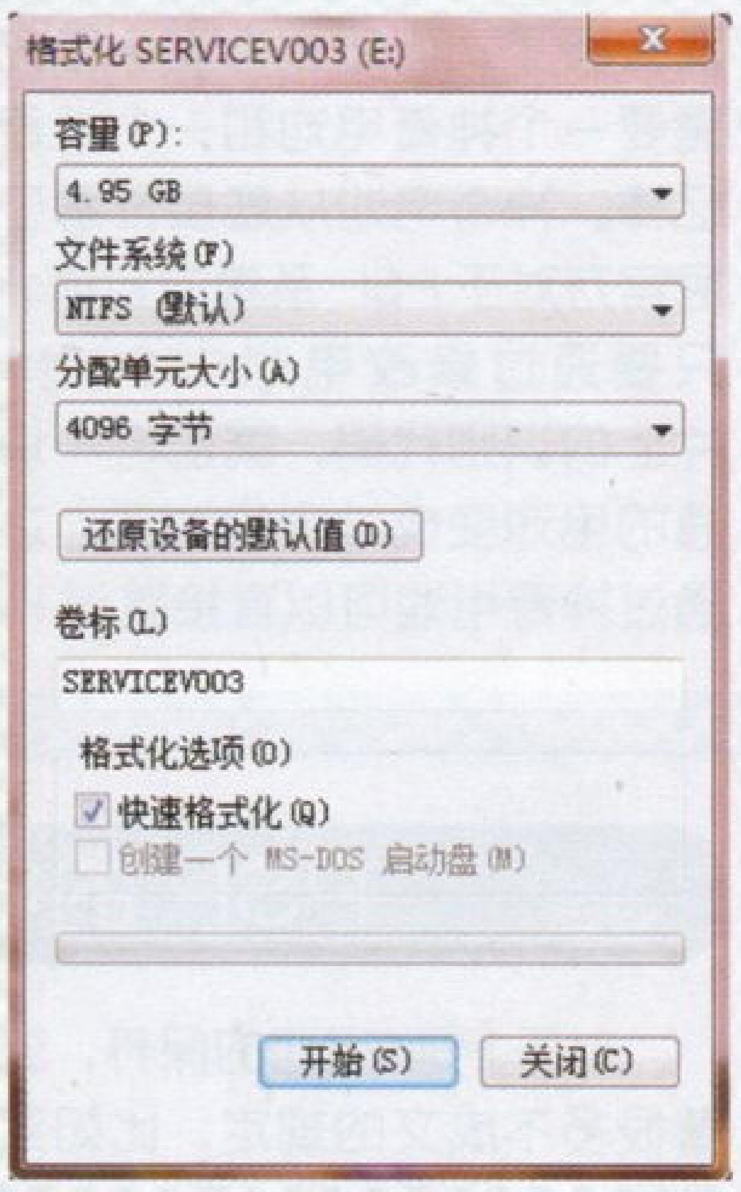
▲日本的很多卡带收纳盒都是防静电的。

烧录卡不能读取怎么办?

相信大部分烧录卡用户都会遇到过主机不能读取卡带的问题，其实这就是上面提到的烧录卡被氧化了，那么是那里被氧化了呢，这个具体位置就是和主机插槽接触的金手指部分。这里提到的金手指，并不是指烧录卡本身的功能，金手指在硬件上是一种术语，它是指与NDS卡槽接触的导电触片，这些触片的表面镀金而且排列如手指状，所以被统称为金手指。不过由于金的成本较高，所以目前的NDS烧录卡金手指部分主要还是使用铜或锡这两种材料。而铜或锡都是有被氧化的可能性，氧化过程是无法避免的，空气中的水蒸气会自然而然的和金手指部分发生缓慢氧化，当氧化完成产生无法导电的物质后，卡带也就自然无法被NDS主机顺利读取了。一般遇到这种氧化的问题只要使用无水酒精擦拭金手指触片就可以了去除氧化了，如果没有无水酒精，也可以考虑用普通的白酒来代替。

游戏经常死机应该如何处理?

一般游戏死机都和microSD的速度有直接的关系，比如说早期的《恶魔城 废墟肖像》就需要高速的microSD才可以保证游戏不死机，不过后来的microSD卡在卡速上都有了很高的保证，而且很多烧录卡也针对低速microSD存储卡进行了优化，所以提到现在的游戏死机，大部分都是由microSD卡的磁盘碎片引起的。至于解决方法也非常简单，你可以把存储卡中的文件全部拷出来直接选择格式化，也可以利用Windows的自带工具对磁盘进行碎片整理，右键点击可移动磁盘，选择属性，在工具一栏中找到碎片整理，点击开始整理即可。无论是哪种方法都是可以提高卡速的，不过这里更为推崇格式化的方法。



▲将存储卡格式化可以很好的避免游戏死机问题。

新游戏遇到白屏死机是怎么回事?

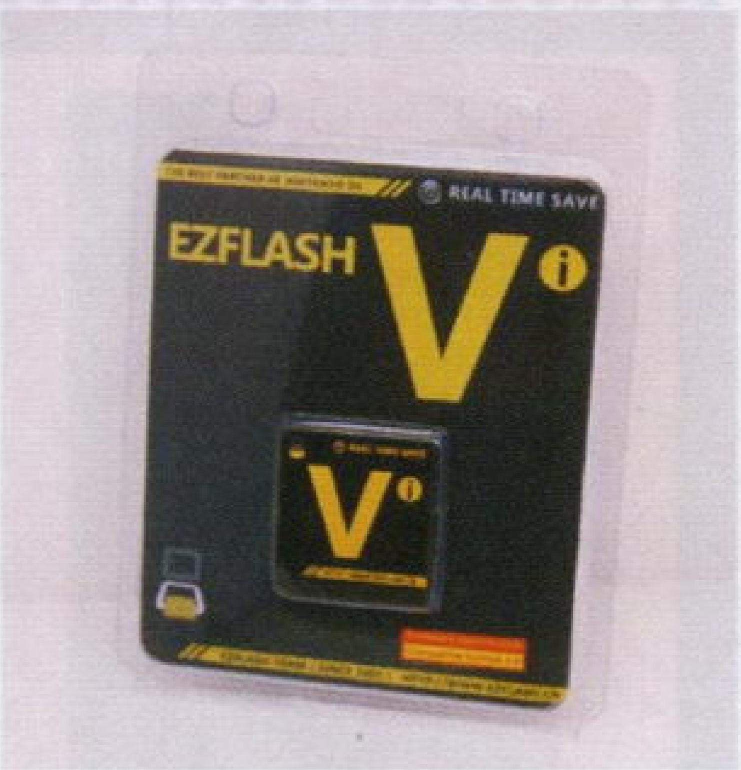
随着游戏开发技术的不断更新，原先标称100%游戏兼容性的烧录卡都遇到了兼容性上的问题，这其中一些是因为游戏本身的反烧录加密所导致的，另一些则是因为烧录卡本身的设置不当才导致不能正常运行，而我们要排除的就正是这些游戏反烧录以外的不能运行的问题。

一、先确认下载的游戏ROM是否为Clean Rom。这里的Clean Rom是指没有进行过更改的ROM，因为很多Hack过的游戏ROM或是汉化后的游戏ROM都可能会因为最后的ROM打包失误而造成烧录卡不能运行，所以首先要确定下载的ROM是否存在问题。

二、关闭烧录卡中软复位功能。因为开启烧录卡的软复位功能会在游戏加载的时候写入部分返回代码，这就可能会造成游戏的加载问题，直接导致黑屏或者白屏，所以遇到不能运行的游戏时还可以先把烧录卡的软复位关闭看看是否起作用。

三、确认烧录卡的内核是否为最新。烧录卡的更新维护就是为了能够不断的支持新游戏，如果你的烧录卡内核版本过低，就很可能不支持一些新出的游戏ROM，所以如果遇到游戏启动不能，还需要排查烧录卡的内核是否在最近更新过了。

最后，如果上述的三点都没有问题，那么就能确定是游戏本身的问题了。这时候玩家可以等待烧录卡厂商更新新的烧录卡内核，或是在网上寻找游戏的回避反烧录金手指代码，然后再通过开启烧录卡的金手指功能来回避游戏中的反烧录代码来运行游戏。其实对于内置反烧录的游戏，目前EZ5i和SCTWO都已经支持了硬件反烧录，如果是使用这两种烧录卡的玩家应该也不会遇到这类问题了吧。



▲EZ5i内置硬件反烧录，可以支持读取带有反烧录的新游戏。

震惊格斗业界的梦幻对决

如果有人说 Namco 和 SEGA 合作，要推出《铁拳对VR 战士》，你可能会一笑了之；如果有人说 Capcom 要和 Namco 合作推出《街霸对铁拳》，你很可能会讥笑他是痴人说梦。不过，最不可能发生的事情还是发生了，2D 格斗天尊和 3D 格斗旗舰将顺应业界融合之道，实现极度震撼的跨界合作，创造一款格斗游戏玩家梦中才会有的作品。当两大系列的现任掌门小野义德和原田胜弘坐在一起，笑咪咪地公开《街霸对铁拳》的首段实机概念影像时，现场媒体与观众的惊叫声已经证明了本次合作的大好前景，而在激动过后，免不了分析、推测和展望一番。

街头霸王对铁拳	Capcom	格斗
多机种	Street Fighter X TEKKEN	日版
	发售日未定　人数未定	售价未定
	对应机种未定	对应玩家未定



分析！玩家仍需漫长的等待





发布《街霸对铁拳》的劲爆消息之后，小野义德在接受采访时随即给狂热的街霸饭和铁拳众泼了一盆冷水——本作从现在公布到正式上市至少还需要两年的时间！本作立项大约在一年前，两大格斗系列的掌门人在一次会面中产生了合作意向，而计划正式启动仅两个月的时间，目前还处于非常初级的开发阶段。最近发布的第一段对战概念影像完全是用《街霸Ⅳ》的引擎预先做好的，画面上也没有血槽之类的元素。也就是说游戏会采用独立或改良的引擎来制作，最终画面未必是大家现在所看到的样子。

另外，小野义德称本作至下一次的重要信息发布也需要玩家等待近一年的时间（可能是明年五月），在 TGS 上就有更多进展甚至提供试玩基本无望。

推测！系统的平衡之道





由于两大格斗系列完全是不同的打法，在系统方面可以说是泾渭分明，因此解决平衡性的问题要比 Capcom 过去的"VS 系列"难度更大，比如铁拳角色绝大多数没有飞行道具，会不会被简单的"波升"给压制住的？从一八的表现来看，风神步移动速度快，便于接近也能透波，相信铁拳角色都应该有一些对付波升的手段。

概念影像中所展示的系统还是相对标准的 2D 玩法，而且有一些"VS 系列"的影子在，有一些固有的按键连续技，操作要求看上去也要比《街霸Ⅳ》的目押连技宽松得多。此外，隆和三岛一八展示的两个超杀都是双人组合超杀，隆叫出春丽，春丽先是一套凤翼扇，把一八踢得踉踉跄跄，隆再接以真空波动拳；而一八则召唤尼娜，给隆来了一串关节技并将其锁住，一八则从容地以鬼神灭裂将隆打飞，其演出效果一流！不过游戏中并没有展示"VS 系列"或《铁拳 TT》那样的即时换人系统，因此还有另外一种可能，就是系统会接近于许久没有推出新作的《私立公平学园》，依然是一对一，但可以选择一名援护角色，有双人超杀，且组合十分自由。

现在比较让人困惑的是，游戏采用的到底是 6 个键还是 4 个键啊？

展望！还有另一个版本

当年 Capcom 与 SNK 的合作不仅有《CVS》还有《SVC》，而这一次的梦幻对决同样会推出两个版本，一个是由 Capcom 开发与发行的《街霸对铁拳》，另一个是由 Namco 负责的《铁拳对街霸》，一个是 2D 格斗，一个是 3D 格斗！由于后者连一张游戏画面都没有，所以充满了神秘感。且不说对战系统会做成什么样，光是怎么把漫画感十足的街霸人物与写实派的铁拳风格相统一就不那么容易想像（铁拳角色街霸化相比之下好操作一些）。而在《铁拳对街霸》中，街霸角色还有没有气功或超能力，平衡性的处理将更具挑战性。

对此，原田胜弘没有透露更多，小野义德倒是有点"较劲"的意思，他说因为开发度还很低的关系，两部作品的开发团队还没有开始相互沟通与交流，而他本人则很想挑战一下两款游戏在各方面的表现，不仅仅是技术表现，还有销量，以及两大系列的 FANS 哪一边会表现出更高的兴奋度。这样看来，街霸与铁拳团队不仅是合作伙伴，还将成为竞争对手，实在是太热血了！

无论是哪一部作品，都将是能令格斗游戏玩家期待度突破上限的超级大作。



©Capcom Entertainment, Inc. 2010 All Rights Reserved.
©1994-2010 NAMCO BANDAI Games Inc.



由三上真司领衔制作的《征服》从2010年年初公布到同年10月发售，拉的战线非常短，实际上本早在2007年就已经开始开发了。游戏的玩法和大致的世界观在之前的报道中已经基本明了。游戏的主题和特点非常直接，第三人称视角的射击类型，主角萨姆身着高科技装甲用各种枪械加上拳脚功夫与威胁美国人类生存的庞大机器人军团作战，以高速移动和华丽的动作为核心。就目前的情报看，本作中扮演敌方角色的势力是俄罗斯。这次为大家带来更为详细的全面系统前瞻。

征服		SEGA/Platinum Games	动作射击
多机种	Vanquish		美版
	预定2010年10月19日发售	1人	未定
	对应机种为PS3及X360		

STORY

游戏的故事发生在近未来，俄罗斯和美国的军事竞赛愈演愈烈，争夺地球上快速消耗的能源。美国在宇宙空间中搭建了太空站吸取太阳的能量，而俄罗斯的军队占领了该太空站并且用其积累的能量发射出巨大的冲击波摧毁了美国旧金山，目标是让美国彻底投降。美军展开反击，力图在俄罗斯对下一个目标——纽约发动毁灭性打击前夺回空间站。玩家扮演的萨姆（Sam）就是一名美国政府特工，为扭转战局而搏命战斗。

文 雷电　美编 anubis

▶与机械兵同时出现，中间的就是变形机器人斯凯因了。



单独一体时 没有太大威胁

和其他敌人同时出现 则变成强敌！

▼进入作战阶段后，斯凯因会变成一堵墙壁，成为机器士兵的掩体，自身还会发射激光攻击。

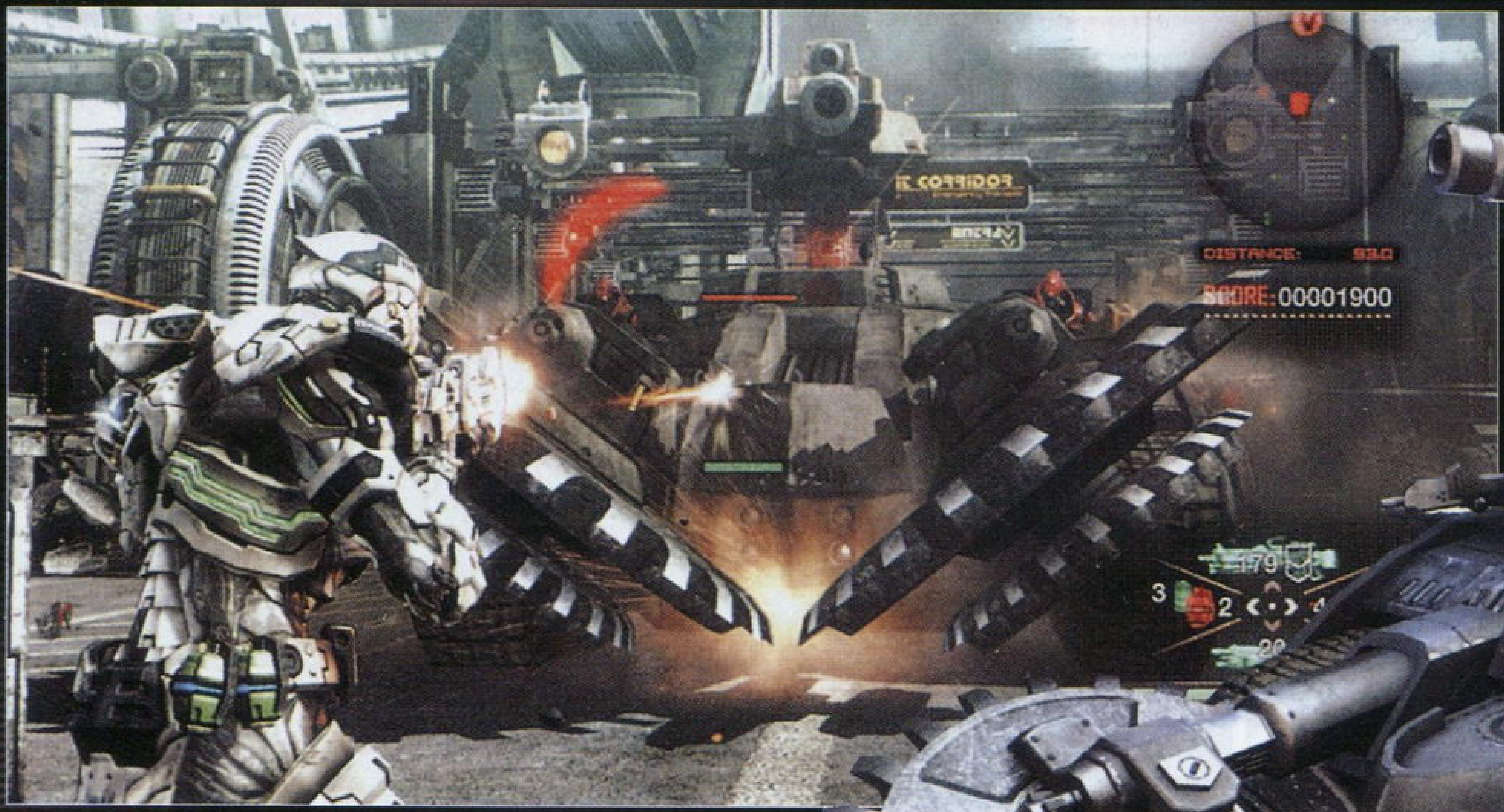
变形后



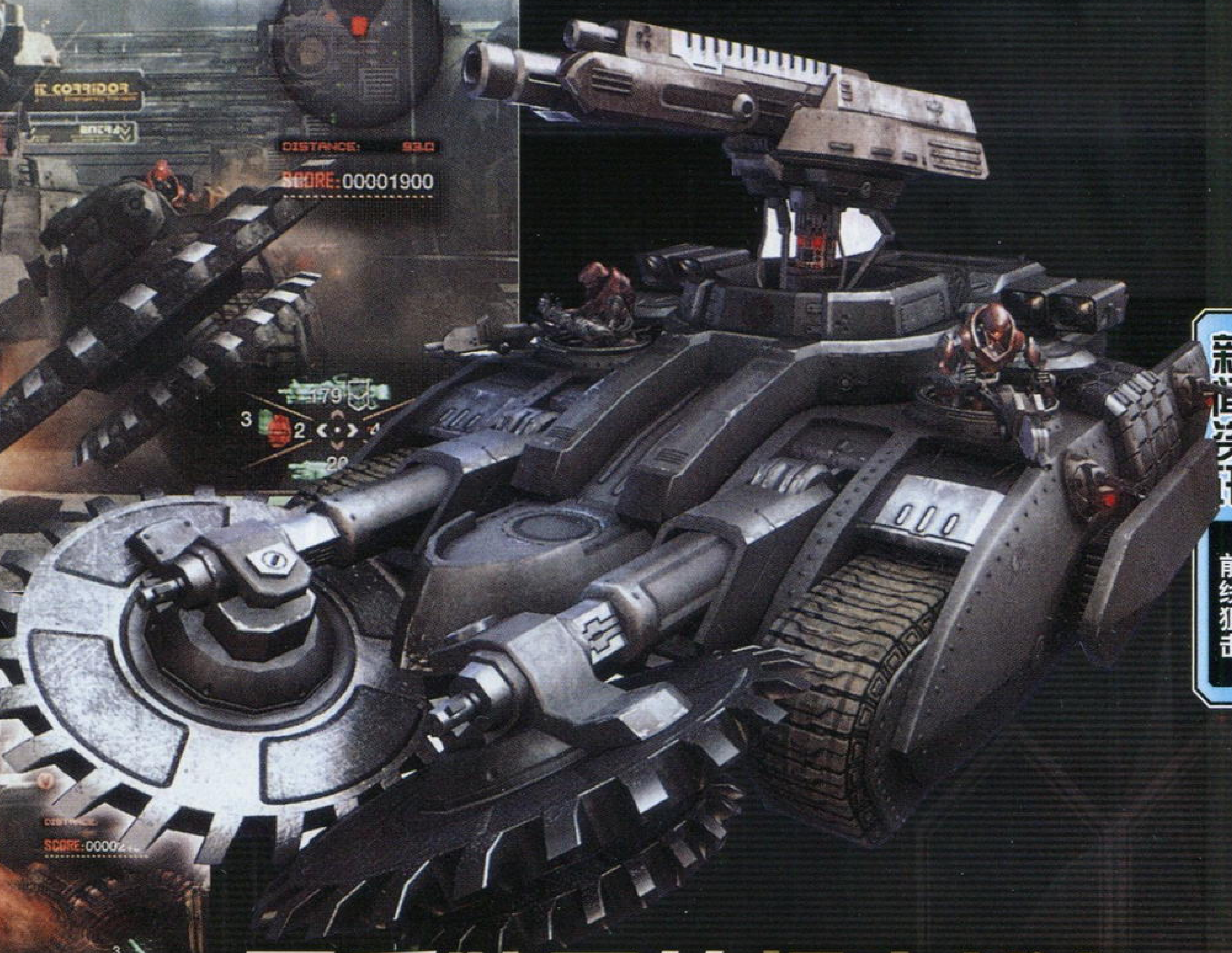
变形前

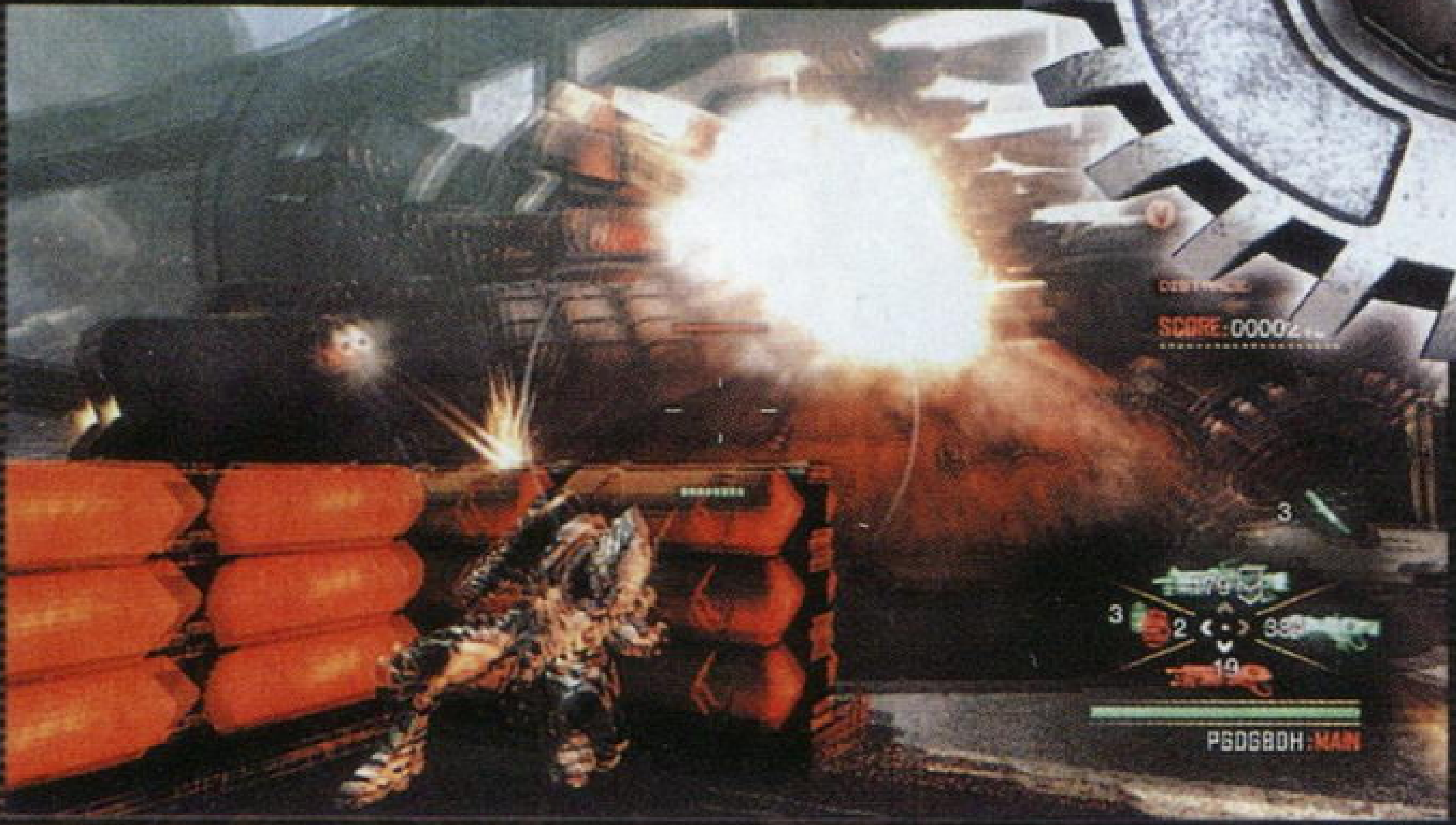


可以变形成铜墙铁壁的机器人



▲车头装备巨大的金属齿轮，旋转起来杀伤力十足，配合厚重的装甲，正面对抗不是好主意。





▲利用车顶的主炮和车身的机枪向各个方向射击，及时躲避到掩体后面，寻找间隙进行反攻吧！

厚重装甲的坦克战车

战车攻击力强大，可以搭载数名俄罗斯机械步兵，要想接近它都非常困难。作战前要了解目标的特性，寻找弱点并制定作战计划，利用ARS的特性进行攻击，对每个强敌都有不同的最佳战法。对坦克战时可以如此行事：利用掩体破坏战车的机枪台→干掉机枪台上的机械步兵→利用推进器绕到战车背后→集中火力发动AR模式攻击其背后的弱点→造成一定伤害后接近，趁着AR模式的能量还有一些剩余冲过去进行近身攻击→完全摧毁。

特性和武器

AR模式



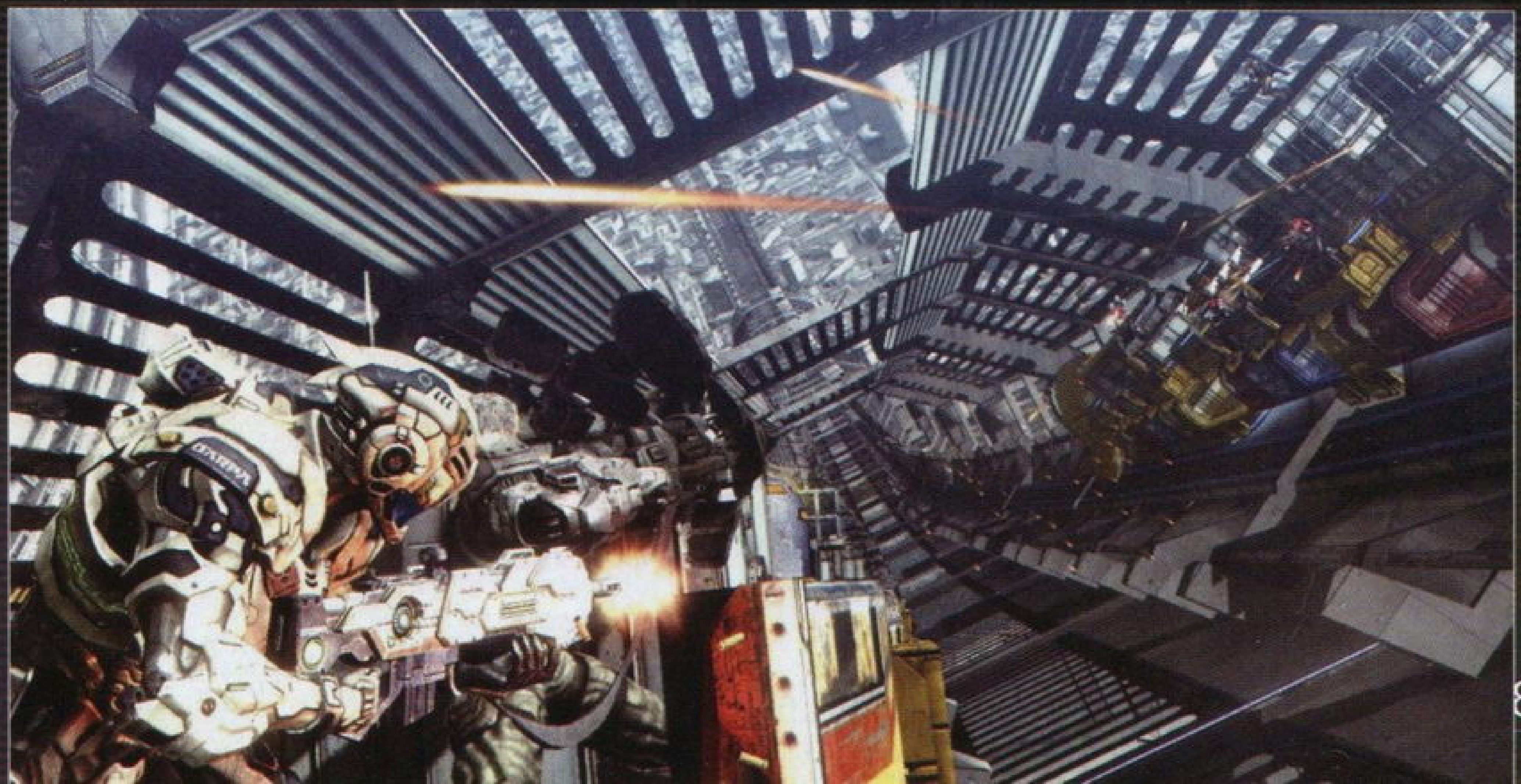
发动技能进入AR模式后，时间会减缓，此时可以对敌人进行更有效的打击，在同时对付多名敌人时因为敌人火力太猛，所以很难精确瞄准，发动AR模式则可以更好地消灭敌人。发动该模式需要满足特定条件，因为需要消耗能量，所以不可能无限制地使用。

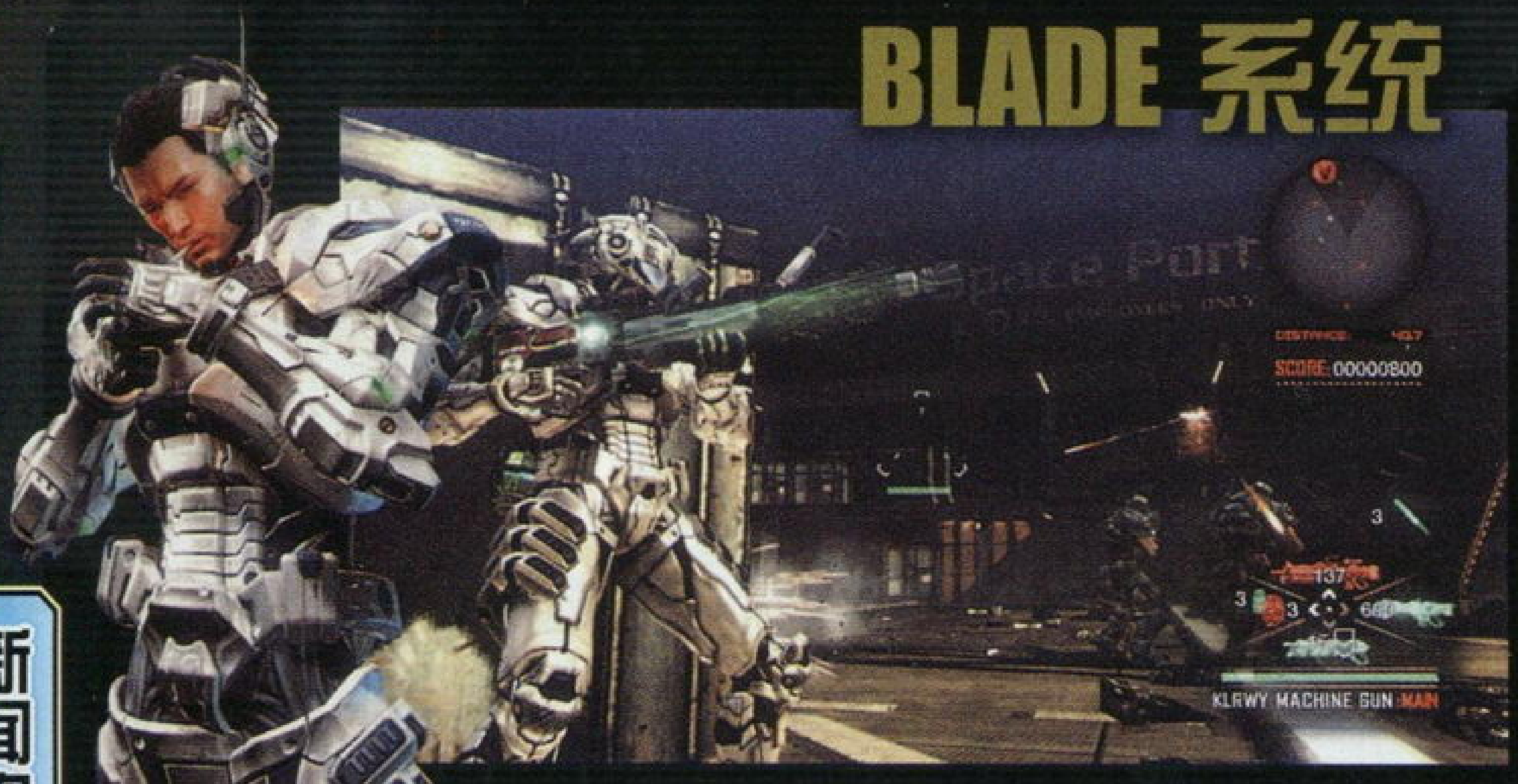
增幅推进 Boost



ARS装甲的最大用途，也是实现本作高机动性快节奏作战系统的重中之重。使用推进器可以大幅提升主角的移动速度，不仅是用来赶路的，在作战中必须发挥推进器的功能，对敌人的进攻进行有效躲避或径直冲向远程攻击强近身能力弱的敌兵，然后再消灭他们。可谓攻守兼备。







BLADE 系统

萨姆的 ARS 不仅能增强使用者身体的机能和运动能力，还搭载了高性能的作战武器——BLADE（英文原意为“刀锋”），可以针对各种情况改变自身的形状和特征变成其他的武器，管理变形能力的系统称为 BLADE 系统。也就是说本作中不会“换一把新武器”，而是在原本的基础上“变形成其他武器”。

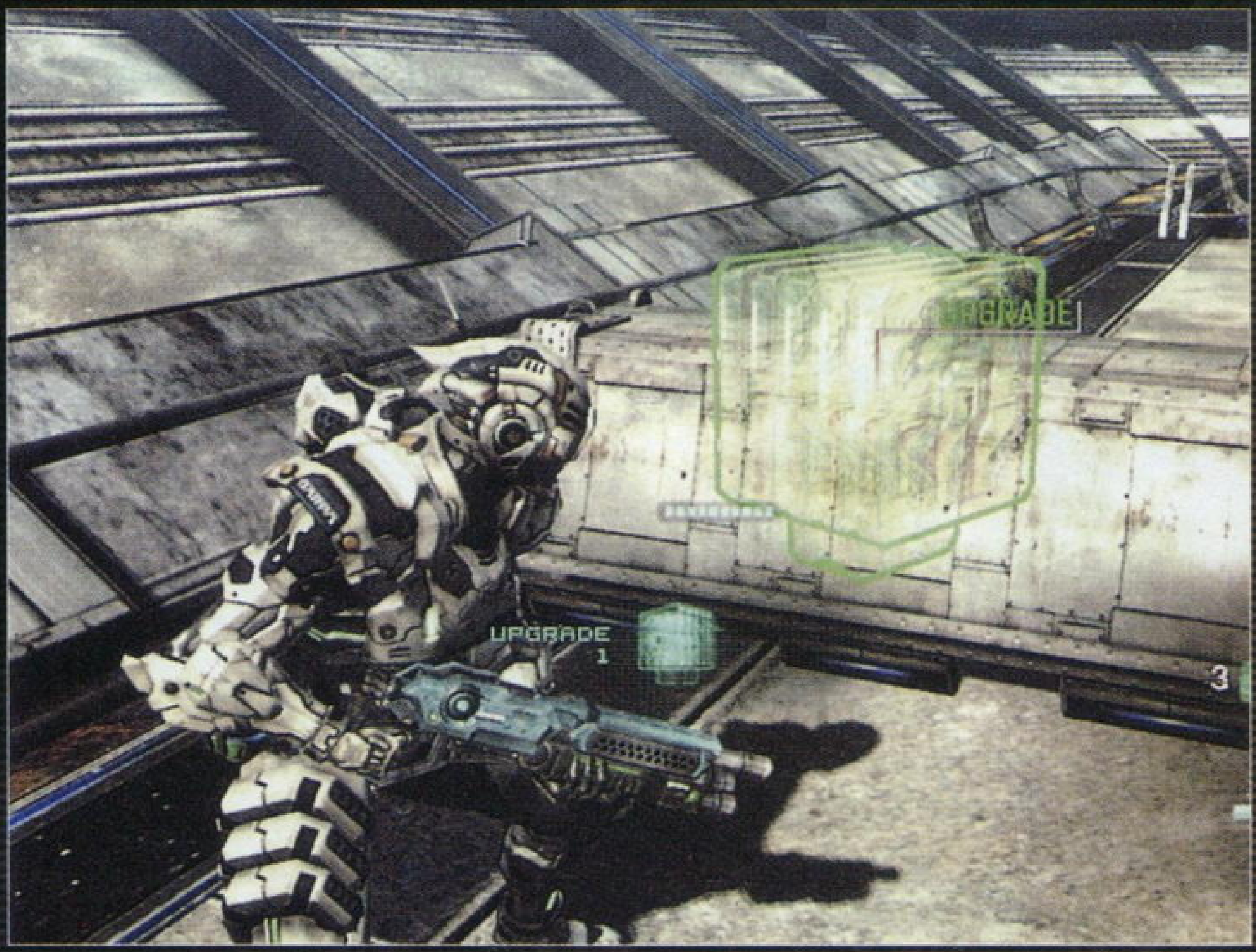
ARS Augmented Reaction Suit System

ARS，全称“增强反应装甲系统”，是美国防御远景研究规划局 DARPA 开发出的最先进高科技装甲，穿上这套装甲后，士兵的能力就会发生质的改变，从而影响整个战局。

扫描 SCAN

BLADE 可以变形，但不是随便想怎么变就怎么变，必须在 BLADE 系统中存有该种武器的详细资料才可以变形。新的武器可以通过“扫描”取得资料，这些资料能够在分散在关卡中的物资箱（Container）里取得。





强化 UPGRADE

除了可以获得新武器外，自然也可以对已有武器进行强化。在关卡中找到强化道具（UPGRADE ITEM），就可以使当前装备的武器当场得到强化。

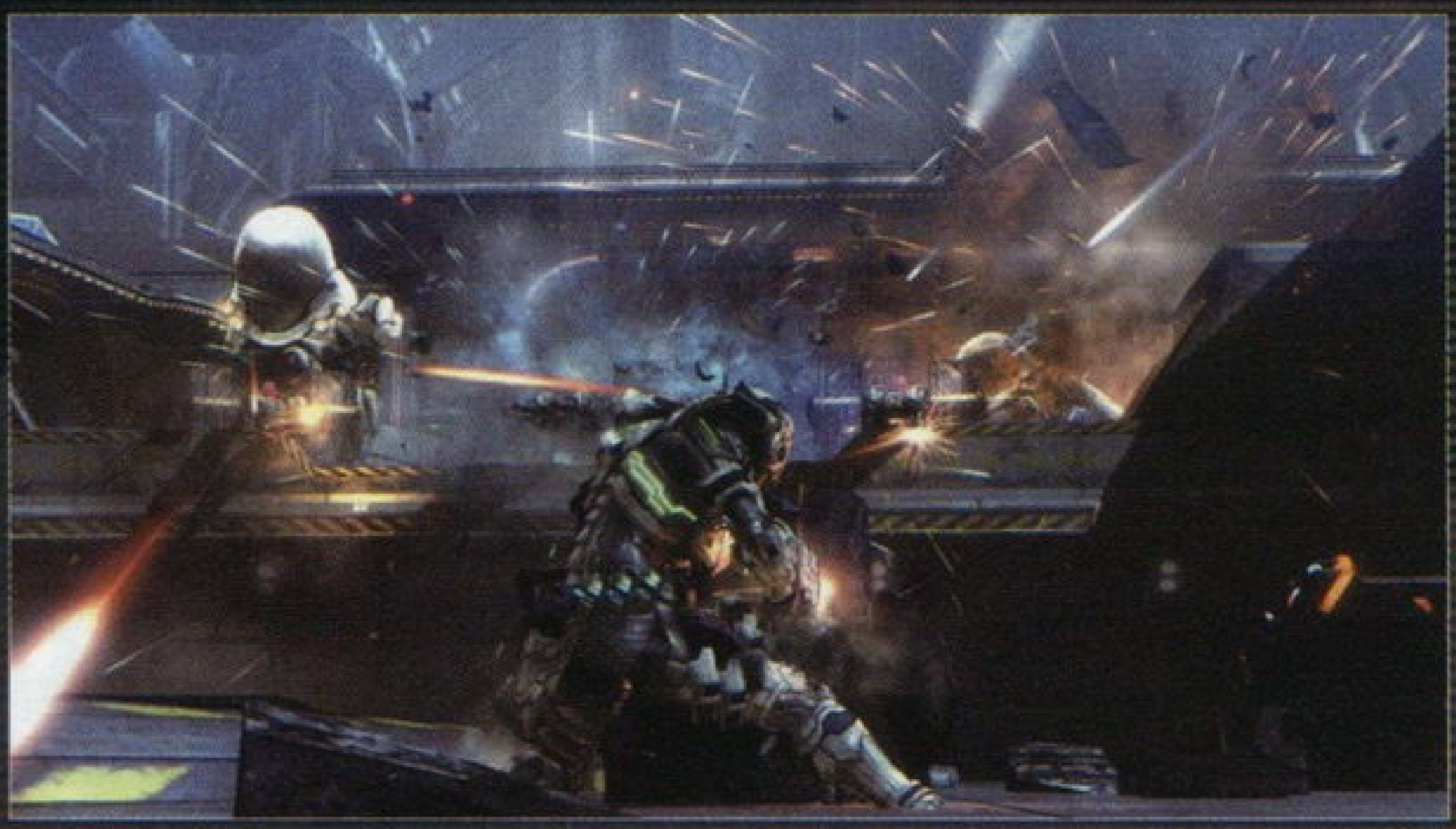
[武器切换方式]



对应方向键上下左右，自由切换装备的武器。选择切换，武器变形时的效果非常华丽流畅，枪械外形的零部件快速转变，自然地转化成目标武器。右图就是从突击步枪转变为重机枪的过程。









丰富多彩的武器

BLADE 可以变形成多种武器，下面为大家介绍在游戏初期就可以使用的 4 种武器。另外，预购特典中包括“VANQUISH LIMITED WEAPON PACK”（《征服》限定武器包）的下载码，可以通过下载解锁三把特殊武器。

ASSAULT RIFLE



突击步枪



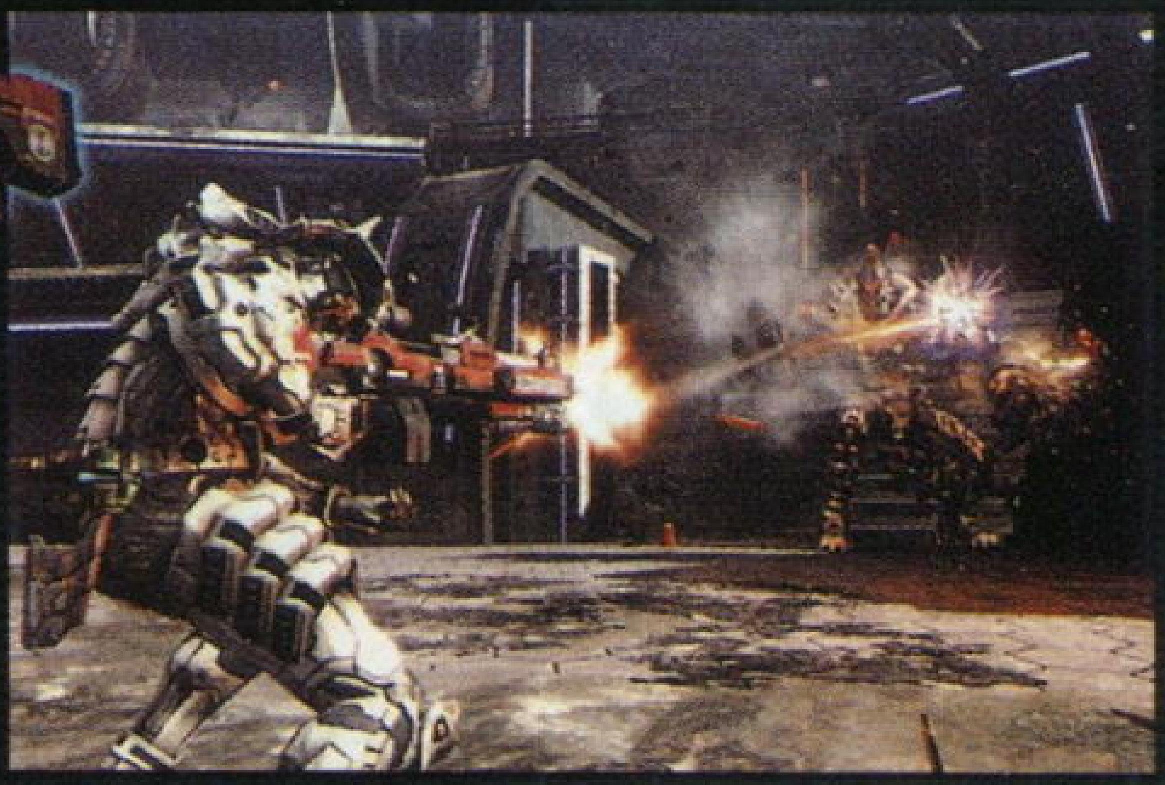
为对新型抗机械步兵开发的步兵用标准配置武器，后坐力小，可高速射击，命中率较高，但是子弹威力也较小。

HEAVY MACHINGUN

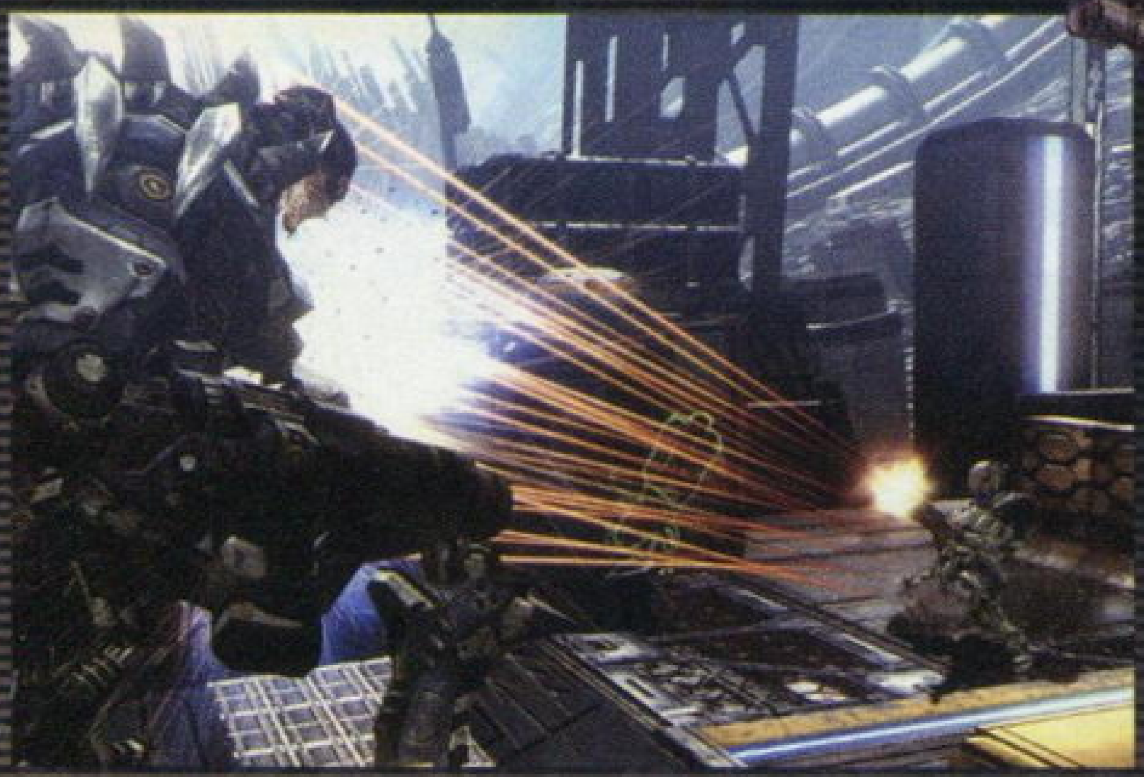


重机枪

在宇宙军使用的标准机枪上加入电磁力场附加装置形成的武器，使用的重机枪子弹破坏力高，不过准确度也相对较低。



SHOTGUN





霰弹枪

扫描警察特种部队使用的霰弹枪而形成的武器，贯通性较差，射程也很近，但是近距离作战威力无比。

GRENADE



手榴弹

改良自军方在进攻宇宙时开始使用的碎片手榴弹。因为装备了只有我方才能看到的特殊波长标记，所以弹道非常容易判断，不容易发生误投掷。







反装甲手枪
ANTI ARMOR PISTOL

只能单发射击的手枪，但是子弹威力极大，是可以连墙壁都射穿的高贯穿力子弹。

特典武器



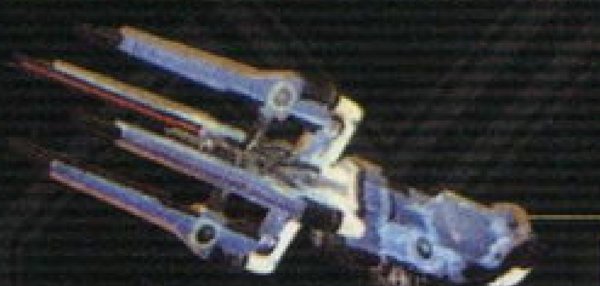


增幅机枪
BOOST MACHINGUN

同时拥有重机枪一般的威力和突击步枪一般的高精确度命中率及连射性能的优秀武器。

特典武器





激光加农
LASER CANNON

使用 ARS 的能量，发射出威力极其强大的激光光束把敌人一扫而空。

特典武器





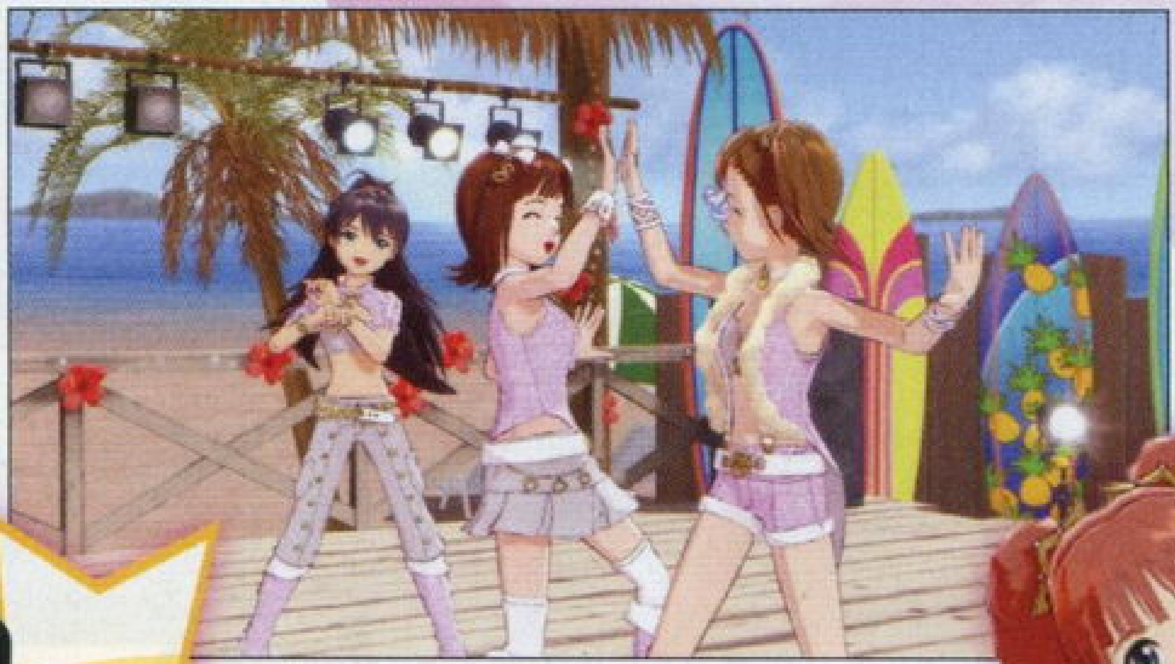
在 X360 历史上留下重重一笔的《偶像大师》终于确定推出续作了！这条消息是在系列 5 周年祭的活动中对外宣布的，事实上游戏还要等大半年才能发售，目前游戏的开发进度只有 30%。不过尽管如此，FANS 的热情只会随着发售日的临近而不断高涨，任何一点点新的消息都足以让他们感到幸福。4 年前的那个春天令人难忘，而 2011 年春暖花开之际，便是诸君开始崭新旅程之时！

文 纱迦　美编 anubis

THE iDOLM@STER 2
アイドルマスター

偶像大师2	NBGI	模拟育成
X360 アイドルマスター2		日版
预定2011年春	人数未定	售价未定
对应周边未定		







群星璀灿

对于美少女游戏而言，更新换代必须慎之又慎，因为每个角色都会有一大批拥趸。老角色会不会再出场？新角色能否挑起大梁？这些都是令制作人头疼的问题。《偶像大师 2》采取了一种最为稳妥的方式——全员登场！

在最早的《偶像大师》街机版里，一共有 9 名偶像登场，不过双海其实是姐妹两人，因此实际上是 10 名偶像。在 X360 版中追加了一名偶像：星井美希。在后来的 PSP 版中又追加了两名偶像：我那霸响和四条贵音，这样人数一共达到了 13 人。而这 13 人将全部在《偶像大师 2》中登场！

目前已知这 13 人同时也是本作的全部角色，NDS 中新增的 3 名偶像没能加入，但不排除在剧情中登场的可能（毕竟不少人都沾亲带故）。大家喜欢的偶像全部出场，对 FANS 来说真是一种皆大欢喜式的选择！

高槻弥生　声优 仁后真耶子　14 岁
无论何时都元气十足，仿佛等身大的平民偶像

菊地真　声优 平田宏美　17 岁
随时精神满满，清澈好比蓝天的女孩

萩原雪步　声优 浅仓杏美　17 岁
表面上总是慌慌不安，实际上内心坚强的女孩子



秋月律子　声优 若林直美　19 岁
任何时候都那么干练可靠！事务所的影之支配者

如月千早　声优 今井麻美　16 岁
将一切赌在歌曲上，孤独、恬静的少女

三浦梓　声优 高桥智秋　21 岁
被她的笑脸和身体治愈？沉稳的大姐姐偶像



全面进化

《偶像大师》从 2000 年开始策划，直到 2005 年才上市，就是因为当时技术力受限，无法表现出美少女们活灵活现的传神表情，这样自然吸引不了玩家。如今街机版《偶像大师》看起来有如上世纪的产物，X360 版虽然有明显进化，但仍然给人以美中不足之嫌。

不过如今技术方面的问题已经完全解决了，《偶像大师 2》的全面进化让老玩家眼前一亮！首先给人留下深刻印象的，就是对头发的描绘，这其中最为明显的便是星井美希和水濑伊织。美希在《偶像大师》中的头发呈块状，边缘呈锯齿状，因此被 FANS 戏称为"金色毛虫"。而在本作中，美希的金发分成若干缕柔顺地贴下来，和前作完全不可同日而语。水濑伊织的变化同样是一眼即知，而且这次人物在对话时还多了很多手拂头发的动作。

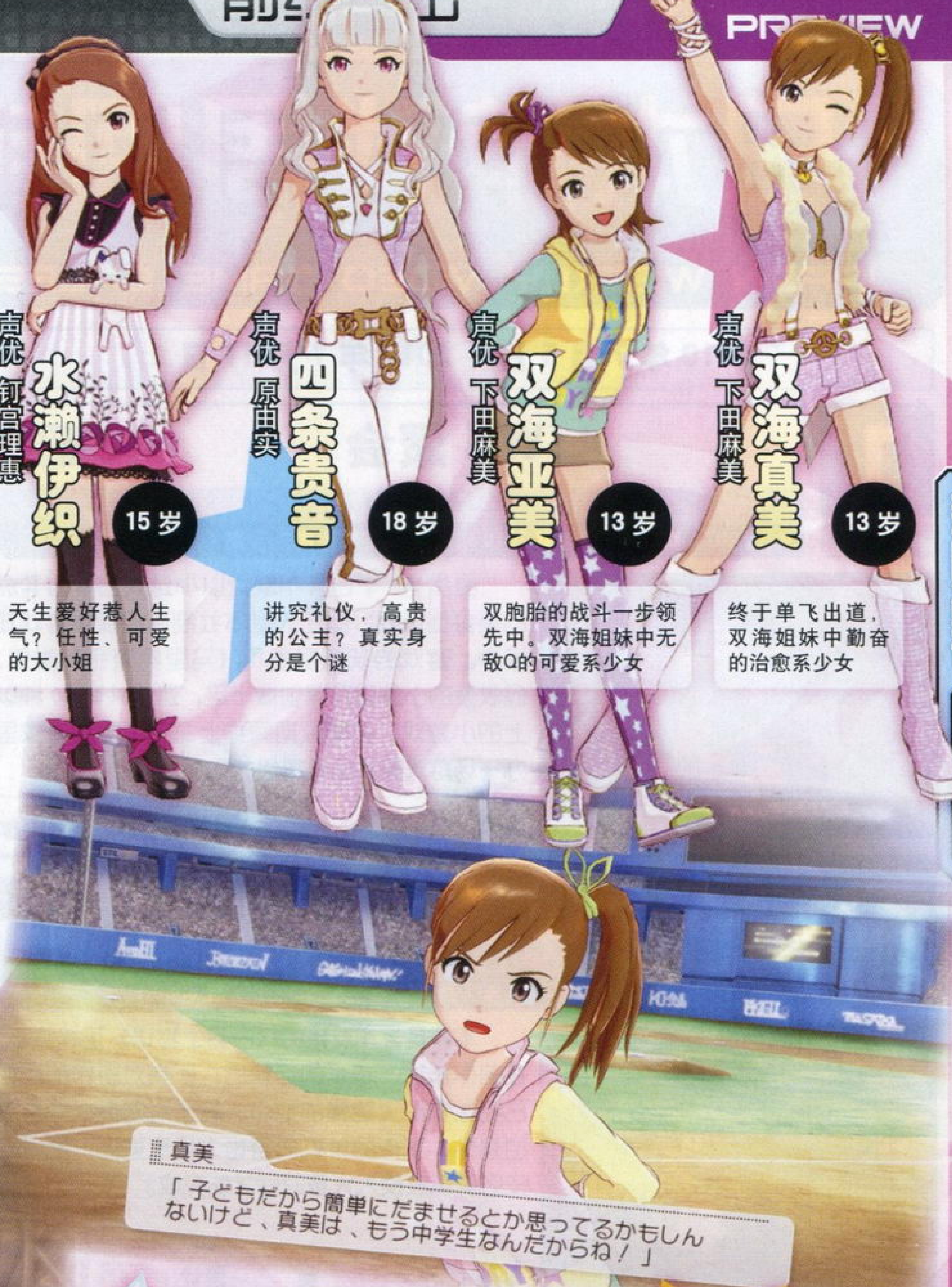
这次角色的表情更加生动，一颦一笑有如邻家女孩，这样在表达惊喜、尴尬、震惊等感情时，不必借助于日式漫画中常见的夸张脸部活动。另外舞台上的光影效果更加华丽，可选择的舞台也更加多变。至于角色的舞蹈动作更是有着明显进步。

团结主题

《偶像大师 2》虽然名为 2 代，但事实上是发生于 1 代平行世界的故事，因此各位不必奇怪为何在前作中已经大红大紫的偶像们，为何到了新作中还得努力在娱乐圈里打拼。这次的故事发生在各偶像出道后半年的时间内，角色的年龄和身材与前作相比均有微调。故事中天海春香为 17 岁，双海姐妹是中学生。在 PSP 版中属于另一敌对事务所的贵音和响，在本作中和与众人一样是从 765 事务所出道的。

这次故事的主题是“团结”。其实“团结”向来都是系列的主旨，众偶像还曾在 X360 的《美丽块魂》中高歌一曲《团结》。不过本作的“团结”另有深意，除了一贯强调的偶像们和制作人之间的关系，还要强调偶像们彼此之间的友情和关系。尽管在前作中就已经出现了 3 人组队制，但 3 人组队制时剧情事实上是每个人分开的，结局也只是以好感度最高的人为准，偶像们之间的相互交流几乎为零。而本作将在这方面进化大幅强化，不同性格的角色组到一起时就会产生各种各样的故事，有好有坏，这对玩家来说是个挑战。而偶像们之间的相互交流，也会让故事变得更加丰满。

目前已知本作还有 5 人制歌舞，真是太令人惊喜了！须知本系列的多人舞蹈并不是大家跳一样的舞步，而是以各自的动作来进行配合，这一点是所有模仿作品都无法企及的高度。5 人制歌舞意味着有更多的组合诞生，光是想到这一点都让人心动。不过正常游戏时应该还是最多三人一队，不然有爱的人估计会操劳至死吧！





声优阵容

作为角色魅力的一部分，声优的选择也是 FANS 关注的问题。《偶像大师》的初衷是想让大家通过角色记住她们的声音，因此在声优的选择上并不打大牌路线。不过随着游戏人气的不断高涨，前几年这些还不算太有名的声优们，如今已经是极具人气了。高桥智秋成为很有名气的声优模特，下田麻美成了镜音的配音，今井麻美如今已是准一线声优……更不可不提的是如今红得发紫的钉宫理惠。

本作各偶像的声优和前作相比仅有一处变化，雪步的声优从长谷优里奈（原名：落合佑里香）换成了浅仓杏美，对于近年来诸事不顺的她来说也算是一种解脱吧！只是可惜听不到《KOSMOS KOSMOS》的原声了。





美好展望

由于距离发售还有一段时间，目前官方放出的情报还不是很多，但仔细分析的话不难找到很多值得我们关注的地方。

1. 这次的出场角色中，有几名角色穿的是与其他偶像不同的便服。据制作人坂上阳三表示，这其中大有玄机，目前不便透露。当然这个玄机肯定不是说她们会路人化，目前公布的视频中便有她们载歌载舞的场面了，这点大家大可放一万个心。

2. 今年年底，Kinect 就会发售，同时会有至少三款跳舞游戏上市。同样以舞蹈为卖点的本作是否会对应 Kinect 呢？这点多少令人有些在意。虽说本作的目的是舞蹈，而不是自己表演，但如果加入这一环节肯定会令人高兴。需要提醒大家的是，坂上阳三早在半年前便已宣布会开发对应 Kinect 的游戏了。

3. 本作的游戏系统同样会有较大变化，具体不明。最令人在意的当属对战部分，前作的对战部分做得相当出色，在同类游戏中称得上是前无古人。本作毫无疑问会保留对战系统，但究竟会有如何的变化令人在意。2007 年的时候国内玩 X360 的人还不算太多，因此很多玩家都错过了当时 LIVE 对战的盛况，这次大家可千万不要错过了！

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

新闻资讯 排行榜

2010年7月5日～2010年7月11日

1 NEW Wii 聚会 Wii

Wiiパーティ

■Nintendo ■2010年7月8日发售■益智■4800日元



虽然Wii平台并不缺乏以小游戏合集为卖点的聚会型游戏，但任天堂本社制作的该类游戏却很少。游戏的玩法虽然和《马里奥聚会》类似，但收录的小游戏可谓创意十足，游戏共有80种以上的小游戏。在暑假期间约上三五个好友在家里办一场游戏聚会也是不错的选择。

本周：234 892 套　累计：234 892 套

2 NEW 白骑士物语 光与暗的觉醒 PS3

白骑士物遮 光と暗の觉醒

■Level-5 ■2010年7月8日发售■角色扮演■6980日元



本作是去年发售的《白骑士物语》正统续作，在前作长达一年半的运营后，厂商对新作的把握已经达到炉火纯青的地步。除了联网模式的全面加强外，本作的单机内容也大幅度强化，新增的任务要玩家投入大量时间才能完成。

本周：175 632 套　累计：175 632 套

↓ 3 闪电十一人3 世界的挑战 イナズマイレブン3 世界への挑战！スパーク・ボンバー
■2010年7月1日发售 ■Level-5 ■角色扮演　◆本周 97727套 ◆累计 602888套　NDS

4 NEW 牧场物语 双子村 NDS

牧场物语 ふたごの村

■MMV ■2010年7月8日发售■模拟经营■4800日元



本作是“《牧场物语》系列”的最新作，相比系列之前作品，本作增加了双子村、任务系统等新要素。在游戏中玩家要从两个村庄中选择一个作为自己的根据地，在经营牧场的同时要完成任务才能发展剧情。

本周：63 610 套　累计：63 610 套

↓ 5 太鼓之达人DS 妖怪大决战 太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！
■2010年7月1日发售 ■NBGI ■音乐　◆本周 30689套 ◆累计 100456套　NDS

↓ 6 超级马里奥银河2 スーパーマリオギャラクシー2
■2010年5月27日发售 ■Nintendo ■平台动作　◆本周 26217套 ◆累计 674523套　Wii

NEW 7 除暴战警2 ライオットアクト2
■2010年7月8日发售 ■Microsoft ■动作射击　◆本周 14839套 ◆累计 14839套　X360

↑ 8 朋友聚集 トモタチコレクション
■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■模拟育成　◆本周 12932套 ◆累计 3335637套　NDS

↓ 9 世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战 ワールドサッカーウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑战
■2010年5月20日发售 ■Konami ■体育　◆本周 12189套 ◆累计 173769套　PS3

→ 10 世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战 ワールドサッカーウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑战
■2010年5月20日发售 ■Konami ■体育　◆本周 12125套 ◆累计 109017套　PSP

任天堂出品的“《XX聚会》系列”一向以轻松的游戏方式和多人同游的乐趣受到日本玩家的追捧，在本周发售的《Wii聚会》自然也不例外，毫无悬念拿下了本周的销量冠军，相信在暑假期间本作的热卖已成定局。而本作也同时发售了附带控制器的同捆版让硬件方面也沾了不少光，销量相比上周增加了一倍。而《白骑士物语》新作首周销量虽然不如前作的20万，但还是凭借丰富的新要素成为本周的亚军。

2010年7月12日～2010年7月18日

1 NEW 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 NDS

ファイアーエムブレム 新·纹章の谜 光と影の英雄

■Nintendo ■2010年7月15日发售■策略角色扮演■4800日元



本作是16年前在SFC上发售的《火焰之纹章 纹章之谜》的重制版，游戏采用了系列从未有过的自创主角系统，玩家可以使用自己创建的人物加入军队，和剧情人物并肩作战。本作的系统也经过大幅修改，新增的新手模式中即使角色战败也不会死亡，非常照顾初次接触本系列的玩家。

本周：136 367 套　累计：136 367 套

2 NEW 勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利 Wii

ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー

■Square Enix ■2010年7月15日发售■卡片■6090日元



虽然本作的街机版已运营了一段时间，但家用机版还是以新增的剧情和强力卡片吸引不少玩家的眼球。本作和系列传统的玩法不同，以卡片战斗为主，相比街机版本作的新手教学更加详细，只要熟悉了卡片的使用方法后就能够真正体验到这款游戏的乐趣。

本周：135 783 套　累计：135 783 套

NEW 3 实况力量职业棒球2010 实况パワフルプロ野球2010
■2010年7月15日发售 ■Konami ■体育　◆本周 120199套 ◆累计 120199套　PS3

↓ 4 Wii 聚会 Wiiパーティ
■2010年7月8日发售 ■Nintendo ■益智　◆本周 112850套 ◆累计 347742套　Wii

5 NEW 最后的战士 PSP

ラストランカー

■Capcom ■2010年7月15日发售■角色扮演■5990日元



游戏的整体表现令人满意，游戏讲述了主角主角吉格为了成为最强战士而展开冒险的故事。游戏的战斗采用了少见的DBB（按键指令战斗）系统，在战斗中玩家每个按键都代表不同动作。玩家在战斗中要根据战况选择不同的战术应付，使游戏的节奏感十足。

本周：60 757 套　累计：60 757 套

NEW 6 实况力量职业棒球2010 实况パワフルプロ野球2010
■2010年7月15日发售 ■Konami ■体育　◆本周 51778套 ◆累计 51778套　PSP

↓ 7 闪电十一人3 世界的挑战 イナズマイレブン3 世界への挑战！スパーク・ボンバー
■2010年7月1日发售 ■Level-5 ■角色扮演　◆本周 46014套 ◆累计 648902套　NDS

↓ 8 白骑士物语 光与暗的觉醒 白骑士物遮 光と暗の觉醒
■2010年7月8日发售 ■Level-5 ■角色扮演　◆本周 34285套 ◆累计 209917套　PS3

↓ 9 牧场物语 双子村 牧场物语 ふたごの村
■2010年7月8日发售 ■MMV ■模拟经营　◆本周 20269套 ◆累计 83879套　NDS

NEW 10 桃太郎地铁组队战 友情·努力·胜利之卷 桃太郎电铁タッグマッチ 友情·努力·胜负の卷！
■2010年7月15日发售 ■Hudson ■桌面棋牌　◆本周 18614套 ◆累计 18614套　PSP

虽然《火焰之纹章 新·纹章之谜》是一款重制游戏，不过本作引入了原创角色和面向新手的简单难度两个新要素，所以购买本作的玩家中有很多都是从未接触过系列的新手，这也是在大作如云的暑假期间本作能独占鳌头的一个原因。《勇者斗恶龙 怪物战斗之路》则以13.6万套的销量列居第二位，本作在街机版的基础上加入了大量新卡片，这也是本作吸引不少原街机版玩家购买的原因。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010年6月27日～2010年7月2日



1 乐高哈利波特 1–4年 Wii

LEGO Harry Potter: Years 1-4

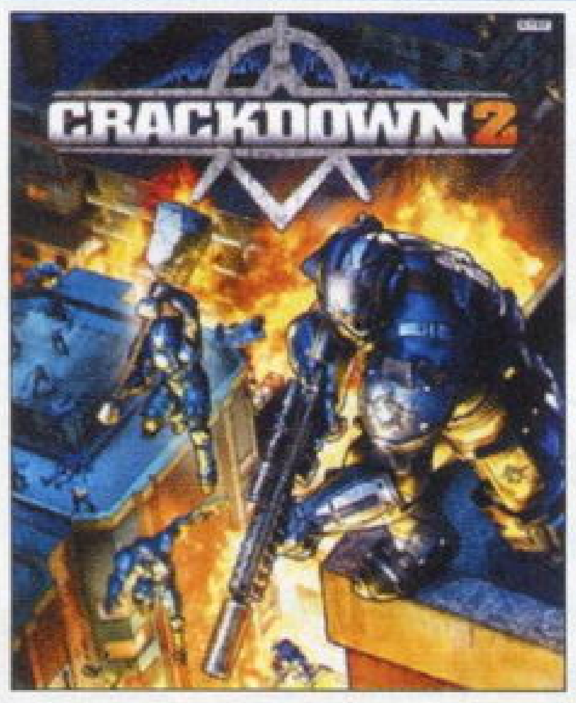
■Wamer Bros ■2010年5月25日发售■动作冒险■上周排位：–

本作是根据同名电影《哈利·波特》改编的动作游戏，一共收录了前四部电影的剧情。本作的自由度很高，拥有近100名的可操控角色。游戏也继承了“乐高系列”一贯的轻松风格，玩家可以使用自己喜欢的角色在霍格华兹学院中自由探险，学习魔法并调配各种药水。

本周：121 494套 累计：121 494套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	乐高哈利波特 1–4年 LEGO Harry Potter: Years 1-4	■Wamer Bros ■2010年5月25日发售	■动作冒险■上周排位：–	78719套	78719套	X360
3	超级马里奥银河2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010年5月23日发售	■平台动作■上周排位：2	59611套	1536807套	Wii
4	乐高哈利波特 1–4年 LEGO Harry Potter: Years 1-4	■Wamer Bros ■2010年5月25日发售	■动作冒险■上周排位：–	58949套	58949套	NDS
5	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010年5月18日发售	■动作射击■上周排位：4	56170套	1625007套	X360
6	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售	■动作■上周排位：5	55634套	6887768套	Wii
7	乐高哈利波特 1–4年 LEGO Harry Potter: Years 1-4	■Wamer Bros ■2010年5月25日发售	■动作冒险■上周排位：–	52963套	52963套	PS3
8	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009年11月15日发售	■平台动作■上周排位：6	46723套	7133721套	Wii
9	2010南非世界杯 2010 FIFA World Cup South Africa	■EA ■2010年4月27日发售	■体育■上周排位：8	45539套	175071套	X360
10	变形金刚 塞博坦之战 Transformers:War for Cybertron	■Activision ■2010年6月22日发售	■动作■上周排位：1	45273套	147704套	X360

2010年7月3日～2010年7月9日



1 除暴战警2 X360

Crackdown 2

■Microsoft ■2010年7月6日发售■动作射击■上周排位：–

游戏的玩法和“《横行霸道》系列”类似，游戏的自由度很高，玩家所操控的角色拥有超凡的运动能力，玩家可以在城市中自由穿梭。在执行任务之余，还可以运用角色的超能力挑战各种高空特技，或成为恐怖分子的帮凶，肆意破坏建筑物。

本周：188 762套 累计：188 762套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售	■动作■上周排位：6	62623套	6950391套	Wii
3	乐高哈利波特 1–4年 LEGO Harry Potter: Years 1-4	■Wamer Bros ■2010年5月25日发售	■动作冒险■上周排位：1	58200套	179694套	Wii
4	超级马里奥银河2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010年5月23日发售	■平台动作■上周排位：3	48062套	1584869套	Wii
5	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010年5月18日发售	■动作射击■上周排位：5	47594套	1672601套	X360
6	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009年11月15日发售	■平台动作■上周排位：8	40283套	7174004套	Wii
7	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009年10月4日发售	■动作■上周排位：–	38639套	5759200套	Wii
8	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009年11月17日发售	■音乐■上周排位：–	36651套	1528505套	Wii
9	口袋妖怪 心之金·魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	■Nintendo ■2010年3月14日发售	■角色扮演■上周排位：–	32323套	2488095套	NDS
10	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010年5月18日发售	■动作射击■上周排位：–	32196套	1014968套	PS3

新作打榜

进入暑假后，各大厂商都拿出了一些看家作品刺激刚刚放假的学生们，日本市场在7月15日这一天就发售了近十款游戏，其中不乏《火焰之纹章》和《勇者斗恶龙》这样的重量级作品。相比活跃的日本市场，欧美市场就显得有些青黄不接，大多数上榜游戏还是Wii平台上一些长卖型游戏。

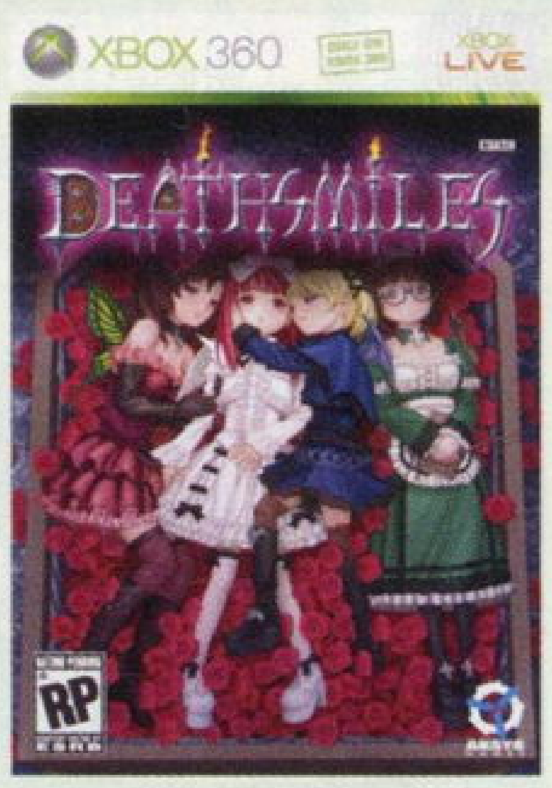
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年7月5日～2010年7月11日			
30	NDS	玩具总动员3	2010.7.8
38	PS2	祝福花与少女	2010.7.8
39	PS3	脱狱潜龙 惩罚	2010.7.8
47	PSP	便利商店 携带版	2010.7.8
50	NDS	勇者斗恶龙Ⅸ（廉价版）	2010.7.8
2010年7月12日～2010年7月18日			
14	PSP	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	2010.7.15
15	PSP	武装神姬 战斗大师	2010.7.15
20	NDS	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	2010.7.15
26	NDS	橡皮擦君 战斗节日	2010.7.15
31	PSP	CLANNAD 在光守护的坂道上（下卷）	2010.7.15

本作是以公元2036年流行的美少女型小型战斗竞技机器人为主题的美少女游戏，游戏分为和神姬交流感情的AVG部分和操控神姬和敌人交战的战斗部分。AVG部分有声优全程配音，玩家将可以通过对话与神姬进行交流，并引发各种事件提升神姬的能力。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年6月27日～2010年7月2日			
18	X360	死亡微笑	2010.6.29
20	X360	狙击手 幽灵战士	2010.6.29
21	Wii	罪与罚 宇宙的继承者	2010.6.27
23	X360	奇异之旅	2010.6.29
29	X360	顽皮熊	2010.6.29
2010年7月3日～2010年7月9日			
13	X360	变形金刚 塞博坦之战	2010.6.22
20	PSP	女神异闻录Persona 3 携带版	2010.7.6
22	NDS	玩具总动员3	2010.6.15
26	PS3	乐高哈利波特 1–4年	2010.5.25
28	PS3	2010南非世界杯	2010.4.27

本作由街机STG名作《死亡微笑》移植，游戏讲述了一群在现实世界中生活却被吸进异世界里去的少女们为了保护世界和魔物战斗的故事。游戏中有4名少女可以选择，每名少女都有3种不同的射击方式，玩家还可以使用强力的召唤魔法进行战斗。

2010 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	7月5日～7月11日	7月12日～7月18日
1	PSP	1 248 023台	24 421台	26 786台
2	Wii	955 993台	24 604台	22 239台
3	PS3	928 089台	18 345台	19 473台
4	NDSi LL	753 559台	28 916台	25 884台
5	NDSi	561 508台	17 356台	16 318台
6	NDSL	432 996台	4 992台	4 895台
7	X360	124 471台	5 688台	5 936台
8	PS2	52 460台	1 558台	1 507台
9	PSPgo	43 866台	1 046台	1 155台

美国家用主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月27日～7月2日	7月3日～7月9日
1	PS2	52 166 344台	9 349台	9 043台
2	NDS	47 893 700台	109 488台	107 079台
3	Wii	34 106 644台	70 451台	72 508台
4	X360	23 805 663台	135 991台	102 697台
5	PSP	19 524 278台	15 272台	14 958台
6	PS3	14 297 446台	55 594台	50 670台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量



黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价

开始玩《LIMBO》前已知好评如潮，不过进入游戏后，黑白画面和可以称得上“寂静”的音效把它和那些赞誉之间干干净净地划了一道分界线，不是它们言不符实，而是那种在地狱中行走的感觉很难用言语形容。游戏中的这些迷题，即使你曾经在其他游戏中见过它们的外壳，也不会预料到小机关会擦出的火花，那种成就感让成功的解迷者觉得自己跟爱因斯坦一样伟大。但是要记得，我们上面还有创作出这些机关的人……

黄金珍藏×0　热血推荐×4

战国 BASARA 3



热血推荐

推荐玩家人群

●对恶搞剧情充满兴趣的人●对割草刷宝不知疲倦的玩家。●寻找能玩很久的动作游戏的人。

总分 26

八重樱

一个游戏系列想要维持长久的生命力与活力，变革是必不可少的。尽管对于老玩家们而言，变革难免会或多或少伴随着一些令人纠结的痛苦，但一次成功的进化所带来惊喜往往可以治愈一切，《战国BASARA 3》就是这样一部新作。游戏的最大亮点莫过于全新的“战国戏剧绘卷”模式，每个角色都拥有多条故事路线，玩家可以一边了解剧情一边练级，避免了单调乏味的刷经验。玩家花在每位武将身上的游戏时间也大幅增加，加之引入了素材合成系统，想要全作完美，少说也要向着200小时努力了，可玩性比起前几作强了不少。可惜的是，2代时的大武斗会并没能在本作中继续延续，对战模式也被取消，似乎除了“战国戏剧绘卷”外并无更多可供反复尝试的元素。PS3版的画面也未达到应有水平，特别是在大电视上看时锯齿较为严重，也没有次世代主机应有的特效。片仓小十郎、猿飞佐助等人气角色无法使用同样令系列死忠们诟病不已，希望Capcom能早日提供这些敌武将的下载，抚平老玩家们的怨念……



纱迦

很明显，这又是一个妄图在次世代主机上重新洗牌的游戏。游戏大幅修改了出场阵容，很多人气角色沦为NPC，甚至直接删除。游戏模式也被删到最简，取而代之的是复杂的分支路线。不过保留下来的16名角色特点分明，打起来毫无雷同之感，这点令人欣慰。剧情虽说以关原为主，不过还是一贯的无厘头，在意这方面的玩家大可放心。不过PS3版除了分辨率提高之外毫无PS3游戏的特征，相比之下Wii版虽然并非高清，但是画面表现达到了应有的水平。

胜负师

同为“割草游戏”的代表，BASARA系列可谓相当低产，这反倒让粉丝的期待度有了一个积累和释放的过程。目前看来，玩家对本作的不满主要集中在PS3版的画面不够“次世代”，以及可使用角色的减少上。不过本作毕竟是一个有着出色手感、丰富要素和爽快氛围的可以狂玩上百小时的作品，打上一阵子对画面的敏感度通常会有所下降，而新角色像石田、杂贺、黑田等人都为系列提供了新的战斗流派，整体系统和细节均有进化。只要你玩得投入，便能获得上佳的体验。

■超级战国霸王16人版。

■PS3/Wii■BD-ROM/DVD-ROM■Capcom■战国BASARA 3■动作■2010年7月29日■1～2人■Wii版对应经典手柄

初音未来 女歌手计划 2nd



推荐玩家人群

●喜欢电波音乐的玩家。●对蓝色头发和大葱有爱的人。●觉得前作难度不给力的节奏达人。

热血推荐　总分 25

九兵卫

精明老练的SEGA再次抓住FANS的“死穴”，重新包装的“葱娘”在新加入《罗密欧与灰姑娘》、《炉心融解》等大量人气歌曲的同时，可选择的难度也更面向核心玩家。除了新增的服装与道具，焕然一新的“DIVA的房间”也丰富有趣，前作中很受好评的编辑功能在新作中依然得到发扬。

雷电

时隔一年后推出的新作在玩法上最大的变化就是加入长按以及组合按键这两种新的操作，整体难度变高。而新加入的曲目不仅好听，MV也制作得极为精致，玩起来让人欲罢不能。另外，本作还将陆续推出各种DLC下载内容，从附加道具到新增曲目一应俱全，FANS要有长期作战的觉悟。

胜负师

对于有一定音乐游戏基础的玩家来说，前作的休闲气息浓郁，而本作则真正进化为一款节奏游戏，也是世嘉在萌系MUG领域迈向成熟的标志。加入了长按和同时按两键的操作后，不仅使谱面设计更为丰富，与歌曲的贴合度也大大增加。增加的新难度更具挑战，编辑和创作功能也有积极的进化。

■电子歌姬风暴再袭。

■PSP■UMD■SEGA■初音ミク –Project DIVA– 2nd■音乐■2010年7月29日■1人■无对应周边

火焰之纹章 新・纹章之谜～光与影的英雄



推荐玩家人群

●传统战棋游戏玩家。●至今对该系列望而却步人。●喜欢高难度战旗游戏的玩家。

热血推荐　总分 24

奈落

1994年在SFC上登场的系列第三作，再一次于NDS平台进化登场。比起NDS上前作，诚意十足。游戏提供了不必担心同伴阵亡的休闲模式，对新玩家伸出了热情之手。剧本水准和高难度模式依然让人叹服，尤其最高难度能令人产生啃墙的冲动。本作是战棋游戏玩家暑期的幸福恩赐。

雷电

轻装上阵的系统和重口味的难度相结合，给使用卡带挑战最高难度的玩家莫大打击。相对系列一路走来的进化和变化，NDS重制版在各方面都有很多转变，不阵亡角色的可选模式让之前对该系列望而却步的玩家也可以体验“火纹”的魅力。一旦通关之后，立刻就会有挑战高难度的欲望。

晴天

作为移植作品，游戏的进化度让人满意。相对原作，玩家可以随意改变角色职业让游戏战略性大幅提升。本作的亮点是难度的增加，对站位的要求变得更加精确。大量的可加入同伴给喜欢收集的玩家提供了平台。另外，前作中大受好评的Wi-fi商店也依然存在，可以购买到不少强力道具。

■剑与魔法世界的群像剧再次上演。

■PSP■卡带■Nintendo■ファイアーエムブレム 新・纹章の迷～光と影の英雄■策略角色扮演■2010年7月15日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

最后的战士



推荐玩家人群

●喜欢紧张刺激战斗的玩家。●想体验佣兵生活的玩家。●日式正统角色扮演游戏爱好者。

总分 **22**

■朝最强之路前进。

晴天

本作的最大亮点便是融合了按键指令系统和ATB系统的战斗，在战斗中玩家要根据敌人的行动随时更改战术才能化险为夷，这使战斗过程和动作游戏一样刺激。不过主打的任务总数只有41个，导致游戏流程较短，加上通关后的隐藏要素也不多，算是一个不小的遗憾。推荐喜欢日式RPG玩家尝试。

九兵卫

作为老卡难得用心制作的原创角色扮演游戏，《最后的战士》不管是画面还是音乐都算是PSP平台中的上乘之作，以按键直接下达指令的战斗方式非常直观简洁，难度适中，而独特的排名系统也很有创意。不过，游戏的剧情缺乏亮点，研究空间与隐藏要素不足，很难激发玩家通关后多周目的动力。

脆薯条

说实话本作总体素质一般，能对的起“最强”称号的也只有战斗系统了。本作的战斗和动作游戏非常相似，每个按键对应一种招式的操作方法比较新颖，加上Capcom丰富的动作游戏制作经验，让游戏的战斗过程十分精彩。游戏的剧情略显不足，不够分明的主线让一些玩家甚至无法理解剧情内容。

■PSP■UMD■Capcom■ラストランカー■角色扮演■2010年7月15日■1人■无对应周边

Fate／新章



推荐玩家人群

●有各种收集爱好的玩家。●《Fate》死忠。●迷宫类游戏爱好者。

总分 **21**

■注入RPG血液的崭新《Fate》。

脆薯条

官方虽然把游戏定义为角色扮演，不过实际玩下来的感觉却是个彻头彻尾的文字冒险游戏。首先游戏中的战斗方式比较简单，只要对着敌人的行动方式依次使用克制的招数即可，其次有很多收集要素都与玩家的选择挂钩。另外游戏从第四战开始还分成好几条路线，绝对是一款非常消耗时间的游戏。

九兵卫

“Fate”是这几年ACG作品中少有的常青树，不过接力棒传到本作却没有交接好。即便经过近半年的延期，这款号称“新章”的作品素质依然值得商榷。猜拳式的战斗方式、情报收集与对话要素之多令玩家意外。好在原作世界观里出现的经典设定在本作中一个不少，很好地迎合了FANS口味。

八重樱

圣杯战争再度打响，这次的舞台是灵子虚构世界！本作属于面向“Fate”爱好者们的纯FANS向作品。游戏系统表现较为平庸，人设也与武内崇老师所画差距较大，一时令人难以习惯。但考虑到这是系列史上首款RPG游戏，能有如此中规中矩的表现也还算不错了，期待下一作能有更好的素质。

■PSP■UMD■MMV■フェイト/エクストラ■角色扮演■2010年7月22日■1人■无对应周边

伊苏VS空之轨迹 抉择传奇



推荐玩家人群

●大乱斗游戏爱好者。●《伊苏》或《空轨》系列的FANS。●Falcom忠实的追随者。

总分 **21**

■期望越高、失望越大。

奈落

《伊苏》和《空之轨迹》两大系列大部分人物都有登场，并且全程语音也算是对系列FANS的回馈，不过可惜的是游戏中可操作角色较少。游戏采用了《伊苏7》的战斗系统并加以改进，使高速的战斗过程充满刺激，不过制作商显然没掌握好格斗游戏的精髓，游戏的手感有些不尽如人意。

九兵卫

本作是集结了《永远的伊苏》和《空之轨迹》两大系列人气角色的乱斗游戏，由于本作的战斗系统是基于《伊苏7》改进的，延续了原作高速化，使战斗的节奏感十足。技能系统可以让玩家按自己的喜好培养角色，加上丰富的游戏模式和隐藏要素，本作是PSP玩家不可错过的一款佳作。

脆薯条

虽说集结了Falcom公司两大看家作品的系统和精髓，不过实际上这款大乱斗游戏并没有预料中的高素质。游戏的手感也有所降低，根本达不到《伊苏7》那种流畅的战斗水准。另外故事模式也千篇一律，让人感觉非常欠缺诚意，虽然是全程语音，但总体来说并没带给FANS们多少喜感。

■PSP■UMD■Falcom■イースvs.空の軌跡オルタナティブ・サーガ■动作■2010年7月29日■1人■无对应周边

影之塔



编辑评分

8

8

热血推荐

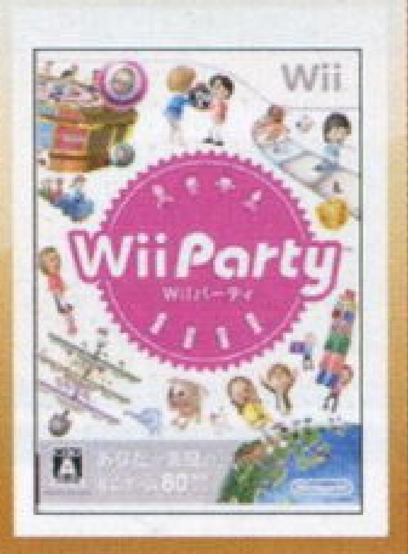
总分 **24**

雷电

男孩的影子被剑从本体割离，只能行走在影子上。玩家要爬上高高的塔，利用影子的特性解决各种谜题，光照角度让精心设计的塔的影子变成一个巨大的迷宫，“影之回廊”更具挑战性。走在建筑表面层次感强的影子中非常神奇，能将这奇思妙想的主题做成一款游戏本身就是值得佩服的事情。

■Wii■Hudson■影の塔■平台动作■2010年7月22日

Wii聚会



编辑评分

7

7

总分 **22**

奈落

为轻度玩家打造的欢乐聚会游戏，一家人或者朋友们其乐融融的最佳选择。游戏的方式以迷你游戏组成，包括运用各种体感新玩法的活力聚会、运用控制器按键的传统聚会、适合情侣的甜蜜二人聚会三种游戏方式，小游戏简单又欢乐。任天堂更是请来偶像天团“岚”作为代言人，想不火都难。

■Wii■Nintendo■Wii Party■益智■2010年7月8日

LIMBO

推荐玩家人群



●独特气氛爱好者。●想绞尽脑汁解开迷题的人。●创意游戏体验家。

购买推荐度 ★★★★★

雷电

玩家控制小男孩到地狱边境经过重重阻碍拯救重要的某人。黑白剪影一样的画面以精彩的创意表现出让人毛骨悚然的情景。机关设计用尽心思，多年游戏经历养成的定式思维在这里只能起到反作用，要像游戏本身一样打破传统思维。流程长度恰到好处，可惜重复性不高，且只有一场BOSS战。

■X360■PLAYDEAD■LIMBO■1200MSP■平台动作■1人

DeathSpank

推荐玩家人群



●简单轻松类游戏爱好者。●喜欢美式幽默的人。●想和朋友合作过关的玩家。

购买推荐度 ★★★★☆

雷电

本作像是《暗黑破坏神》和《猴岛小英雄》的合体，虽然不是革新式的作品，但充满乐趣。包含丰富的RPG要素，完成任务收集各种物品，升级机制吸引人。游戏过程轻松，砍杀的动作要素比重很大，精心撰写的幽默剧本令人忍俊不禁。流程够长，还能双人游戏，只是玩久了会觉得任务单调。

■PS3/X360■EA■DeathSpank■14.99美元/1200MSP■动作角色扮演■1～2人



最后的战士	Capcom	角色扮演
PSP ラストランカー		日版
2010年7月15日	1人	5990日元
无对应周边		

本作是 Capcom 制作的一款 RPG 游戏，游戏的制作阵容非常豪华，有下村阳子、野岛成一、松川美苗、新纳一哉、吉川达哉等知名制作人联手打造。游戏讲述游牧民族坎塔雷亚的青年吉格为了成为世界上最强的战士而努力，在游戏中玩家将扮演主角吉格，通过不断的修练朝“最强”的目标前进。游戏在发售前被厂商打上“最强 RPG”的称号，那么本作的表现究竟如何？就让我们一同去看看吧。

通关时间：完成主线剧情约12小时。

LAST RANKER™

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 S.K. 美编 NINA

系统说明

基本操作

按键	地图	战斗
十字键	角色移动	左右为切换攻击目标、下为逃跑
□键	进入资格战	普通攻击
△键	打开菜单	重攻击
× 键	切换地图模式、取消	进入防御状态
○键	调查、对话、确认	副武器攻击
R 键	移动视角	配合其他按键使用技能
L 键	移动视角	切换战斗风格
SELECT 键	调出地图	—

游戏进行方式

任务

游戏的流程是以任务为中心展开的，在游戏中玩家要接受任务，一边通过任务证明自己的实力一边提升战士等级。本作的任务流程为：和委托人对话接受任务——按要求达到任务所需条件——回去和委托人对话完成任务。游戏中一共有 41 个任务，详细情况可以查看下文中的“全任务”部分。



合键系统

当流程进行到カドモール水源时就可以和商业区宿屋“晓之间”里的 NPC 对话开启合键系统了，所谓合键系统就是和 NPC 对话，互相交换房间钥匙，并邀请这些 NPC 来自己的宿舍玩。当玩家回到自己宿舍后对方有一定几率出现，此时会发生对话选项，选项不同音效不同，增加的好感度也不同。当好感度达到一定程度后可以获得强力的隐藏装备。需要注意的是有些 NPC 比较“傲娇”，不会马上同意和主角合键，要满足一些条件才能交换。

※交换钥匙后如果不想和那个 NPC 进行合键，可以和那个 NPC 对话把钥匙要回来。

排名系统

排名系统是贯穿游戏主线的一个要素，游戏的目的便是想方设法让主角的等级从最初的 RANK90000 达到 RANK1。除了靠任务提升角色的排名外，还可以通过挑战比自己等级高的战士夺取对方的排名，游戏中一共有 90 名战士供玩家挑战（手册中有 92 名，不过有一个是主角自己，一个已经死亡），他们分布在世界各地，如果想要完成全挑战的玩家可以参照攻略部分中的全 RANK 列表。

战斗教学

战斗方式

本作的战斗采用 DIRECT BOTTOM BATTLE（指令战斗）系统，战斗时 PSP 的各按键分别对应不同指令，具体作用将在下文中详细说明。此外，游戏也引入了类似于 FF 系列的 ATB 系统，在战斗中敌我双方的行动是实时进行的，即使玩家不作出行动，敌人也会攻击你。

SP 值

SP 值是战斗的核心要素，影响主角的各项行动，战斗中所有行为都会消耗相应的 SP 槽，当 SP 消耗后会随着时间徐徐回复。值得注意的是 SP 槽的回复特点是先慢后快，最后面的几格回复速度最慢，因此在战斗中最好不要让 SP 槽见底。

※ SP 槽的最大值会随着流程而增加，最高 10 格。

普通攻击

按□键就能使出普通攻击，攻击一次会消耗 2 点 SP，也是消耗最少的攻击方式。由于伤害有限，一般用于起手攻击和补刀（敌人的 BREAK 槽过少时用普通攻击可以快速消磨掉）。



©CAPAOM CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED

重攻击

按△键使用，一次消耗5点SP，虽然消耗的SP最多，但相对也拥有非常可观的伤害和快速的出招速度，并且会削减对手的BREAK槽。不过由于重攻击消耗的SP过多，在后期才能体现出优势，重攻击一般用于结束连击和应付一些会使用反击技能的敌人。

防御

按住×键就会进入防御状态，成功防御后会扣除1点SP，防御次数越多扣除的SP也越多。由于进入防御状态后SP不会回复，因此一些伤害不高，连击数多的招式就不要防御了，以免浪费SP值。

BREAK系统

资格战中最重要的系统，通过持续攻击可以消磨对手的BREAK槽，当BREAK槽降至最低时会进入防御崩坏的状态，该系统有以下特点：

1. 进入防御崩坏状态后，角色受到的所有攻击都是暴击，此时BREAK槽会缓慢回复，如果连打×键能加快BREAK槽的回复速度。

2. 笼手是惟一一个可以快速消耗BREAK槽的武器。

3.BREAK槽有一个安全点，当槽的剩余量低于这个点的时，若没有持续给予BREAK伤害，槽会自动回复到安全点位置。

4. 每BREAK对手一次，对手的安全点会有小幅度上升。

战斗风格

在战斗中玩家可以设置两种战斗风格，一种属于主风格，是进入战斗后默认的风格，另一种是副风格，在战斗中玩家可以利用L键在两种风格中自由切换，应对不同的战况。

※切换风格不消耗SP。



ATTACK STYLE

游戏前期就开启的风格，装备副武器短剑后就能使用，本风格的特点是攻击次数和伤害是所有风格中最高的，不过消耗的SP也很多，攻击一次会消耗3点SP。

BREAK STYLE

游戏进行到リブラ森林后开放，装备副武器笼手后使用。资格战中的主力风格，在该风格下使用副武器攻击敌人可以一次性削减对方大量BREAK槽，此外，该风格的特定技能伏虎掌能一次性削减对手60%左右的BREAK槽。



SHOOT STYLE

游戏进行到カンタレラ后开放，装备副武器为铳。该风格强调牵制对手，虽然攻击伤害不理想，但能全程给予对手伤害，打乱对手的节奏。铳分为轻铳和重铳，轻铳每次攻击消耗1点SP，而重铳会消耗2点SP。

GUARD STYLE

游戏进行到ウィルゴー沙漠后开放，装备副武器盾即可使用。本风格非常重视防御，使用盾防御时抵消的伤害比正常防御要低很多。需要注意的是用盾防御和普通防御不同，无法一直保持防御状态，且发动时会有1秒左右的准备动作，因此防御的时候要掌握好提前量。

技能

游戏菜单中有一项“SKILL NEST”的选择，在这里玩家可以自由搭配所使用的技能。玩家可以在一个5X5的菱形中自由摆放不同类型的技能模块（第一次开启该系统时只有7格空间，随着主角等级提升将逐步扩大，LV.41时全部空间开放）。本作一共有以下几种技能模块：



普通技能（灰色）

通过○、△、□、×四个按键相互组合的技能就是普通技能，使用普通技能消耗的SP各有不同，普通技能分为轻攻击（2点SP）、重攻击（5点SP）、防御（承受一次攻击消耗一点SP）、副武器（根据使用的武器不同而不一样）四种，其中也有反击（在敌人攻击的时候反击敌人，并中断敌人的攻击）、快速防御（可以瞬间进入防御状态，并使受到的伤害减少）等上级技能。

组合技能（绿色）

通过R键配合○、△、□、×四个按键相互组合才能使用的技能就是组合技能，使用组合技能会消耗3点SP。组合技能分为攻击类、回复类（回复异常状态，HP）、状态类（提升角色各项能力，或给对手施加各种负面状态）几种。只要在资格战中打败对手，就可以学会对手的技能。

※一些如伏虎掌的专用技能只有在相应风格中才能使用。

※一个风格可以装备四个组合技能，战斗中最多可以携带八个组合技能。

奥义（红色）

当剧情进行到タイロン租界和タイロン对决时就会开启奥义系统，奥义的使用方法是R+L。虽然奥义拥有华丽的演出效果和超高威力的伤害，但使用奥义后全R系技能使用次数都会归0，因此不到万不得已的时候不要使用奥义。只要在战斗中成功输入QTE指令破解对手的奥义，就可以学会对手的奥义。

被动技能（黄色）和持续性技能（青色）

一些增加角色的最大HP、ATK、DEF等能力的技能就是被动技能，该类技能只要装备后就能发挥作用；持续性技能是指在战斗中满足一定条件后发动的技能，比如HP不足20%时会自动回复HP，该类技能的效果都比较强劲，特别是后期一些节省SP消耗的技能，活用能让战斗变的十分轻松。

连接技能

连接技能可以连接技能模块，使技能附加不同效果。连接技能一共分为普通技能（提升技能攻击力）、持续性技能（提高技能发动几率和效果）、被动技能（提升强化的能力数值）三种。

※不同的连接技能，所能连结的技能数量和模块方向都各有不同，比如强化防御的技能只能上下连接，而强化效果的技能只能左右连接。

※成功连接技能后，被连接的技能模块会出现激活标志的红色小箭头。

流程攻略

感谢UT攻略组成员maik提供地图

注：当与ジグ发生资格战后该人物的等级会被ジグ取代，因此流程中出现的人物等级均为首次出现的等级。

注2：前期战斗会尽量写明战术，以便大家上手，后期不是太难的战斗就不再赘述了。其中资格战可以使用笼手的技能快速消耗BREAK槽，当对手处于BREAK状态使用强力技能一次性给予重大打击即可；和异生兽的战斗利用技能压制就能轻松胜利。

序章



①カンタレラ（坎塔雷亚）是一个在草原上靠狩猎为生的游牧民族，他们有自己崇拜的神明，过着与世无争的生活。在祭拜神明的仪式中主角ジグ（吉格）想独自离开，不料被好友ファズ（法兹）拦住。面对执意想要离开的ジグ，ファズ只好拔剑相向，想要用武力阻止好友；

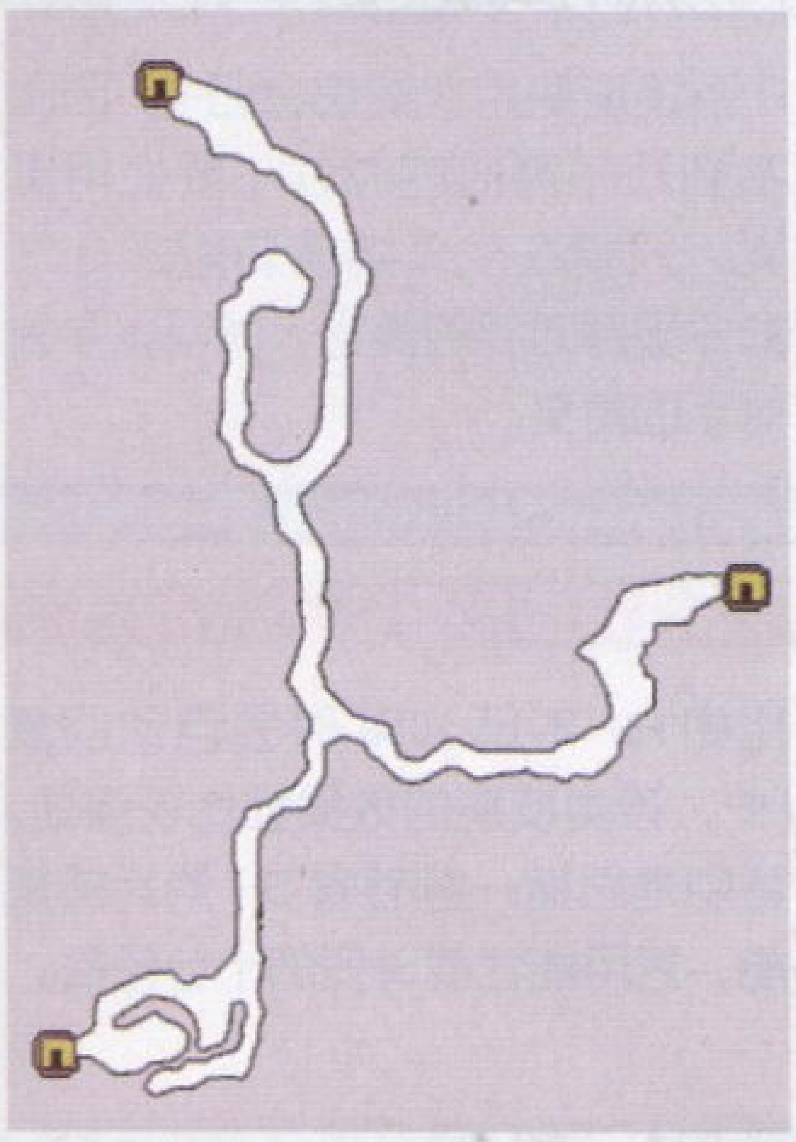
②"我们需要一个真正的强者，而不是虚幻的神明。"胜利后的ジグ丢下这句话就匆匆离开部落，而我们的故事也由此开始。

VS ファズ

非常简单的教学战，可以在这里最基本的战斗系统。战斗中只要等SP回复到四格使用□键的普通2连击就能轻松胜利。

ト-ロ荒地

①バザルタ（战斗机构巴萨尔塔）是世界上最大的雇佣兵组织，有数万强者聚集在此，他们一边完成委托人的任务一边磨练自己的实力。该组织有一个"等级"制度，在组织内的战士都会按自身实力给予编号，编号越靠前代表该战士实力越强。组织里的战士除了靠完成高难度提升自己的等级外，还能通过战胜比自己实力更强的战士，以此夺取对手的排名。ジグ此行的目的就是前往バザルタ的总部参加入部考试；



②途中可以学会特技的使用方法，在记录点旁捡起短剑（短【ユーズド】）后可以学会副武器的相关知识；

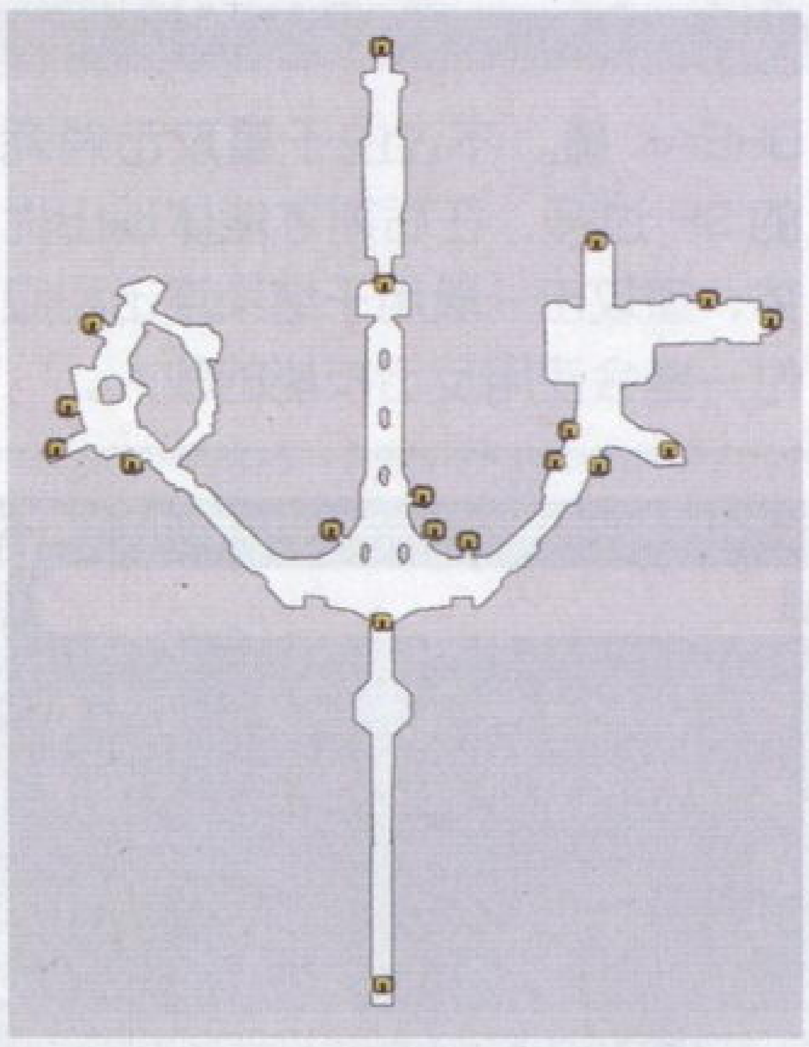
③路上ジグ遇到了同样想加入组织的マキス（马基斯），他告诉ジグ要加入巴萨尔塔就必须打败一名战士夺取对方的等级排名，并让对方推荐自己。临走前マキス建议ジグ去挑战门卫ボット（波特）；

④一路向北就可以到达目的地ガンドア（刚多亚）。

ガンドア

①果然和マキス说的一样，ジグ在刚多亚的入口处找到了他口中所说的ボット，并用实力证明了自己；

②跟随ボット前往上方的バザルタ出张所进行宣誓，在这里我们也首次看到本作的女主角レン（莲）。宣誓结束后ジグ获得了



R95000的等级排名；

③出门后ボット告诉ジグ最好不要插手和少女有关的事情。原来少女是早已灭亡的王族"萨尔巴特莱"的末裔，希望通过参加バザルタ立下战功，达成复兴家族的目的；

④从ボット处获得地图手册（トラベルマップ），以后就可以按SELECT键调出大地图在各区域间传送；

⑤跟随ボット到左下方的居住区，进入A栋宿舍，和前台对话获得钥匙和战士名册；

⑥出门后トレンス会告诉我们如何用揭示板，查看任务后从トレンス那获得任务手册；

⑦前往宣誓的バザルタ出张所和委托人对话接受任务"讨伐修练【低位1】"，前往ト-ロ荒地；

⑧和R94738的对话建议选择第二项不合作，在记录点旁发现目标，只要多利用防御就可以轻松解决，由于之后还会有资格战，因此建议此战不要使用技能；

⑨胜利后和R94738战斗，多用防御减少HP消耗，并用技能攻击就能轻松解决他，搞定后回去和委托人对话完成任务。



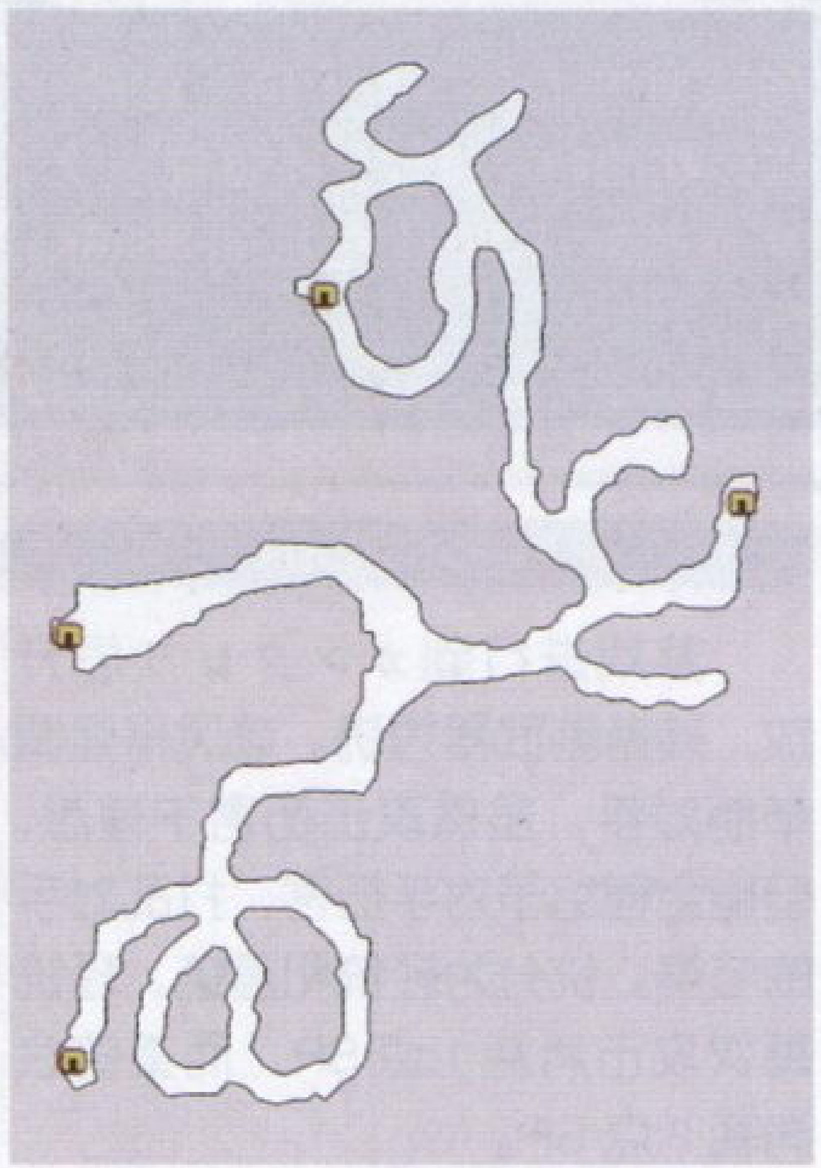
VS ボット

作为资格认证战自然不会太难，利用技能可以轻松解决他。不过要注意ボット的HP达到50%的时候会触发剧情并回复少量HP，因此当他HP接近50%时就不要使用技能攻击，以免浪费。胜利后学会新技能治疗术ヒーリンク。

リブラ森林

①完成任务出门后会遇到R93725，进入教学战斗，重攻击要消耗5点SP，不是很实用，此战还是运用防御+连击解决；

②回宿舍休息，出门后会遇到嚣张的前辈（R79460）询问有关レン的事情，无视他。前往商业区的宿屋（INN图标），和前台对话进入"宵の间"，在此接受任务"药草探しの代理人"；



③从居住区左侧的路口进入リブラ森林，但守卫不让ジグ进入森林，回去和トレンス对话，获得笼手（古式ノ笼手），再次回到森林入口和守卫对话，进入等级战；

④调查地图上的采集点收集4颗"万治草"，完成任务后返回旅馆交差。路上会遇到タイロン一家的成员R61027挑衅，对话中第一项是战斗，第二项是不战斗，推荐选择第二项避免无意义的消耗；

⑤任务"来たれ、幸运の使者"和宿舍B栋302的NPC对话接受任务，再前往斗技场区域左下角的民家，调查桌上的水果获得"ポムの实"；

⑥全部完成后出现新任务"斗技场の害兽驱除"，和斗技场的前台NPC对话接受任务，连续打倒9只兔子即可。完成后在门口会遇到R90435，对方想让ジグ把等级奖励给他，但被ジグ一口拒绝，恼羞成怒的他决定触发资格战。

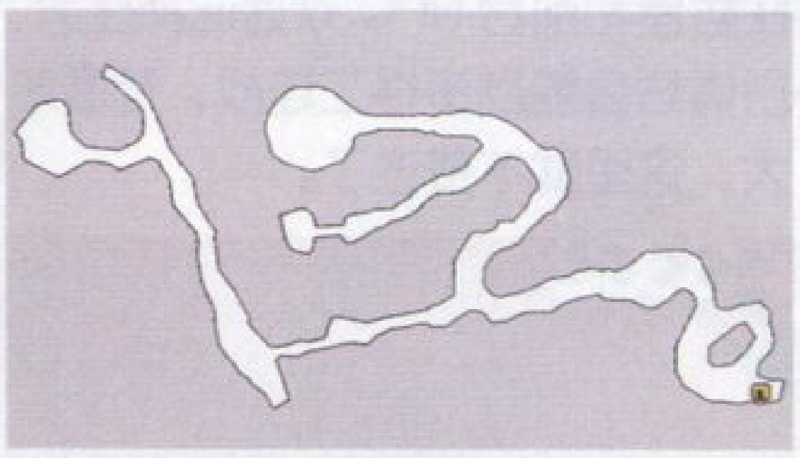
VS ソシオ（R91741）

本战是 BREAK 系统的教学，虽然普通攻击和重攻击也能减少对方的 BREAK 槽，但使用笼手效果更佳，战斗时按 L 键就能切换风格。在第一次破坏对方防御前对方都不会主动攻击，因此我们只要专心等待 SP 回复即可，一旦破防就用技能招呼他。顺利的话破防两次就能胜利。

VS ホフマン（R90435）

这个大剑男的攻击频繁很低，就算冲过来攻击也会有一小段延迟才会做出攻击动作。破坏 BREAK 槽后使用技能攻击的手段依然很有效，在战斗中不必顾虑 SP 的剩余量，尽情的攻击吧，即使对方冲过来我们也有足够的时间回复 SP。

マイヤ－ルの森



①从宿舍出去后，ボット邀请ジグ一起参加任务“森のイビノス驱除【重大】”，前往バザルタ出张所接受任务后获得“マイヤ－ルの森通行证”。新地图的敌人很强，最好在出发前去商业区的道具店购买一些回复药；

②从リブラ森林第二张地图无法通过的路口进入マイヤ－ルの森。一路上不要放过可以挑战的战士，能获得不少新技能；

③在森林里会再次碰到マキス，他告诉ジグ要小心森林里出现的イビノス（异生兽）。不幸的是，刚和マキス告别不久，倒霉的ジグ就被异生兽袭击，敌人的攻击力很高，战斗时要及时防御。之后异生兽会在地图上以红色箭头显示，尽量能躲就躲；

④第二张地图中会和 R87054 进入强制战斗，记得提前做好回复工作，胜利后进入下一场景会看到レン和任务目标战斗。可怜的 BOSS 被レン轻易的秒杀，而我们的任务自然也以失败告终；

⑤回居住区休息后会在宿舍门口遇到マキス，マキス告诉ジグ，比起战斗自己更喜欢当情报官，并帮ジグ介绍了任务中介人ウェルマ－。和中介人对话接受任务“タリ－石を探せ”。任务品“タリ－石”只要前往ト－ロ荒地记录点右边的关口处调查サボテン（红色仙人掌）就能获得；



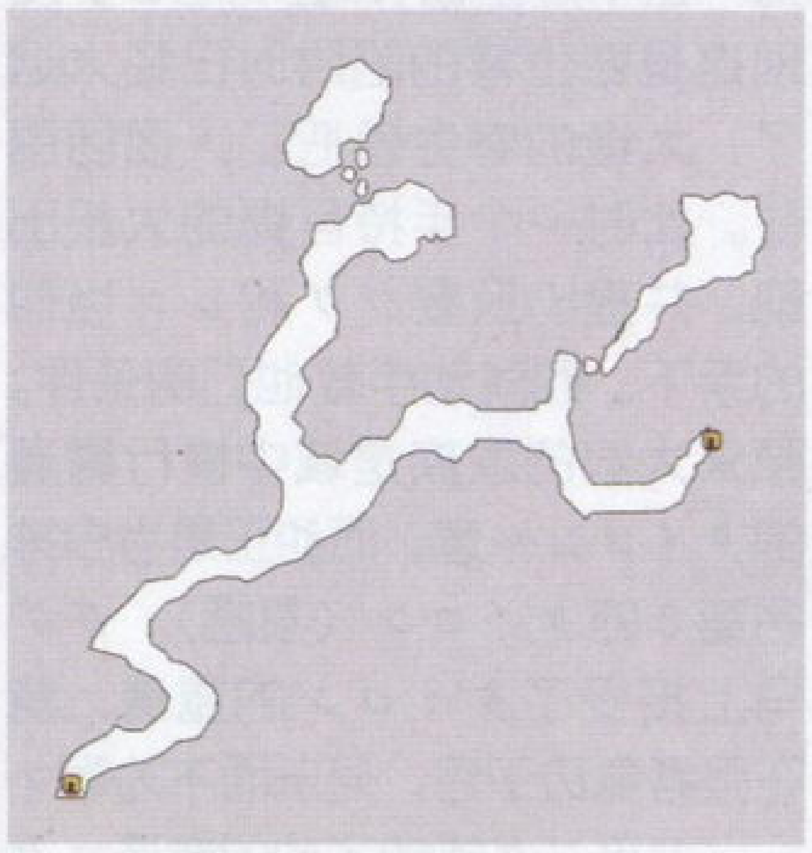
⑥マキス对ジグ的表现非常满意，并表示只要ジグ愿意合作，今后还可以帮他提供任务方面的情报。ジグ自然接受这个提议，从此两人就达成了合作协议，共同朝最强战士的目标努力；



VS リオネル（R87054）

本战算是目前为止难度最高的一场等级战斗，敌人的攻击力高的出奇，如果之前有挑战 R89629 学会技能伏虎掌的话，强烈推荐在本战使用，可以快速消耗敌人的 BREAK 槽。开场后建议不要顾虑 SP 剩余，使用伏虎掌以最快速度破坏对方的 BREAK 槽，并使用其它攻击技能消耗对方的 HP。当伏虎掌的使用次数用光后就要适当减少攻击频率，最好保留 2 点 SP 保证能及时回复自己的血。

ベリエ街道



①新任务“讨伐修练【低位2】”需要战士等级提高到 R76000 以上才能接受，我们的目标自然是 R78628 的武器店店长，不过想挑战店长需要先打到 10 个对手，我们可以挑战 R85679（居住区 A 栋 202 房间）、R83024（商业区上方街道）和 R81244（ト－ロ荒地记录点右边的关口）达到十人斩条件；

②打败武器店店长我们的等级也提升到 R78628，但还没达到要求的 R76000 以上，先完成任务“甘梅草を探せ”提升等级吧。不过出发前记得先在商店购买最新的装备强化自己，否则之后的战斗会有些吃力。和居住区的中介人ウェルマ－对话接受任务，就可以从斗技场右边前往目的地ベリエ街道了；

③沿途的战士尽量顺路干掉，可以积累击破数。走到最深处就会发现采集点，刚要下手时会遇到排名 R5 的ノ－マ（诺玛）：“要不要跟我打一场？表现让我满意的话，让你升 RANK 也可以哦。”虽然ジグ有些不愿意，但マキス建议ジグ和ノ－マ打一场，也好借此知道七骑士的实力。R78276 VS R5，结果自然是惨败。回去汇报任务后ウェルマ－告诉ジグ他已经拥有个人寝室，和 A 栋的前台 NPC 对话就可以办理相关手续；

④第二天就能搬到位于 B 栋 301 的新宿舍，手续办理后那嚣张的前辈ベイガ－又来骚扰我们，继续无视他，到バザルタ出张所可以接受新任务“讨伐修练【紧急】”，前往リブラ森林干掉地图上的全部可视怪物，完成后烦人的ベイガ－会提出挑战，好好整整这个嚣张的家伙吧；

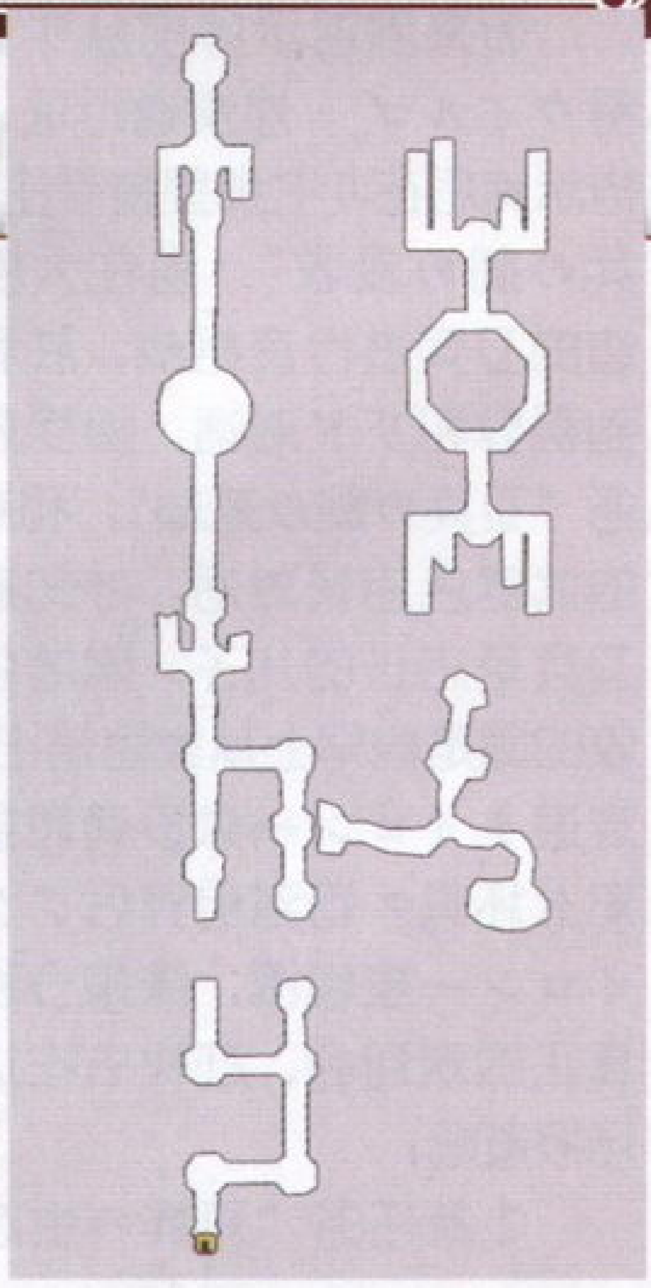
⑤现在终于能接受“讨伐修练【低位2】”了，和バザルタ出张所的官员对话接受任务，前往マイヤ－ルの森，第 2 个场景下方的河流现在可以通行了，消灭这里的所有异生兽便能完成任务；

⑥支线任务“武术指南のお願い”的完成方法是接受任务后再次和委托人对话（委托人在バザルタ出张所门口），剧情会强制要求玩家在ト－ロ荒地进行两场杂兵战，胜利后和 R76434 进行资格战。

VS シャルネ（R78628）

对手的武器是双手锤，不仅伤害高，还会减少大量 BREAK 槽，以我们现在的实力最多挨四下就会进入 BREAK 状态，记得要连打 X 键快速回复。当然，也可以使用伏虎掌快速消磨对手的 BREAK 槽。只要在战斗中注意防御和回复，要战胜店长不成问题。

ドネイ回廊



①当ジグ回到居住区时，发现这里的战士都在告示牌前讨论什么，原来七骑士之一的 R1 ハ－ス也参加了刚刚发布的紧急任务“回廊のイノビス驱除【重大】”，为了目睹当今最强的战士，ジグ毫不犹豫的来到バザルタ出张所接受任务；

②获得“获得ドネイ回廊通行证”后就可以通过リブラ森林的关口了，注意在出口处会和 R73682 进行资格战，要提前回复好技能使用次数；

③回廊中出现的新型异生兽有点变态，攻击会附带麻痹和毒的异常状态，最好使用技能速战速决。深入后会再次遇到レン，

此时两人会被大量异生兽包围，接下来会进行和异生兽的两连战，只要注意回复没有什么问题。胜利后最强的战士ハ－ス出现，不过レン并不喜欢ハ－ス的说话方式，导致三人的第一次会面并不愉快；



④ハ－ス离开后，レン也和ジグ告别，独自寻找目标去了，进入下一个场景会发现レン正和目标战斗，可惜完全不是对手，危急关头ジグ上前干掉敌人。“不对…这不是目标”，胜利后ジグ发现这是寄生兽的陷阱时已经太迟了，大量的寄生兽把二人团团围住。此时一个手持巨锤的大叔出现，并提出只要ジグ和レン当他的手下，他就动手救他们的条件。原来大叔的家族是城中横行霸道的タイロン一家，而他正是当今排名第8的タイロン（泰隆）。ジグ马上接受了タイロン的邀请，能在强者身边干活，何乐而不为呢？

⑤见ジグ答应了他的邀请，タイロン马上动手救下两人，双方交谈后得知本次任务的目标早已被タイロン所杀，我们的任务自然也已失败告终。

VS queny

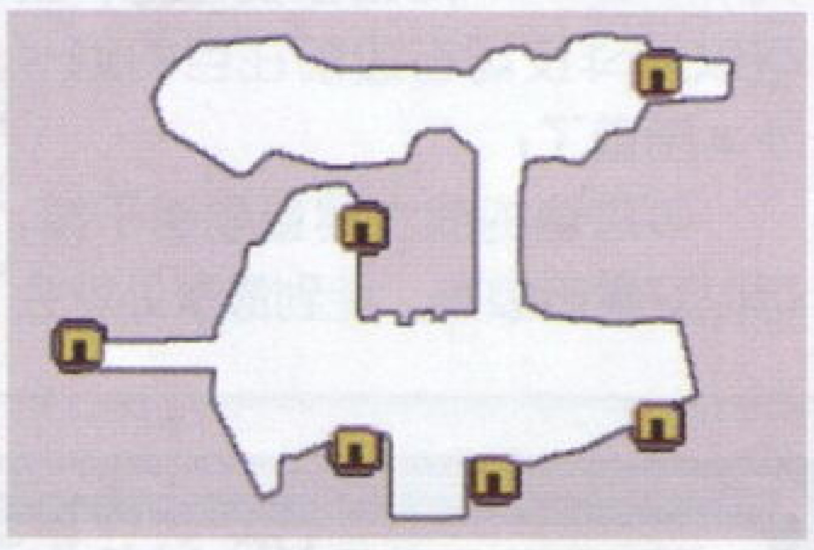
BOSS 的难点在于它的攻击会附带麻痹和毒属性，特别是麻痹之后我们的动作会受到影响，无法出招。加上 BOSS 会给自己加持续回血的 BUFF，如果不能保持输出要战胜它很难。开场后建议使用增加攻击力的 BUFF，并配合技能快速削减它的 HP，然后利用双刀流连击保持输出。此外，建议不要轻易使用回复技能，可以先用技能喰フ拳维持回复。

タイロン租界

①回到居住区 B 栋宿舍和前台 NPC 对话退房，从斗技场区域前往タイロン租界。先前往下方的宿屋和前台对话报道，之后在广场会进入三连资格战，难度不高，只要注意把主力技能留在第三场使用即可。胜利后タイロン为了测试ジグ的实力，会和主角进行一次练习战，必败的战斗，随便打打吧，第二天ジグ会学会タイロン的奥义“スターボマー”；

②来到告示牌前从リド处获得ウィルゴ－沙漠通行证，调查告示牌后在リド那里接受任务“卫兵の剑の没收”，前往大桥和左边的卫兵进行资格战，胜利后回到租界和リド对话，接受后续任务“卫兵の剑の返却”，和商业区的武器店店长对话。才知道那个卫兵是店长的儿子，刚才强制回收的剑是他早上从家里偷出去的，难道タイロン一家没有想象中的那么坏吗？回到租界后ジグ被タイロン一家包围，原来今晚才是真正的欢迎会，赶快去左边的酒场报道吧；

③新任务“河畔の生态系调



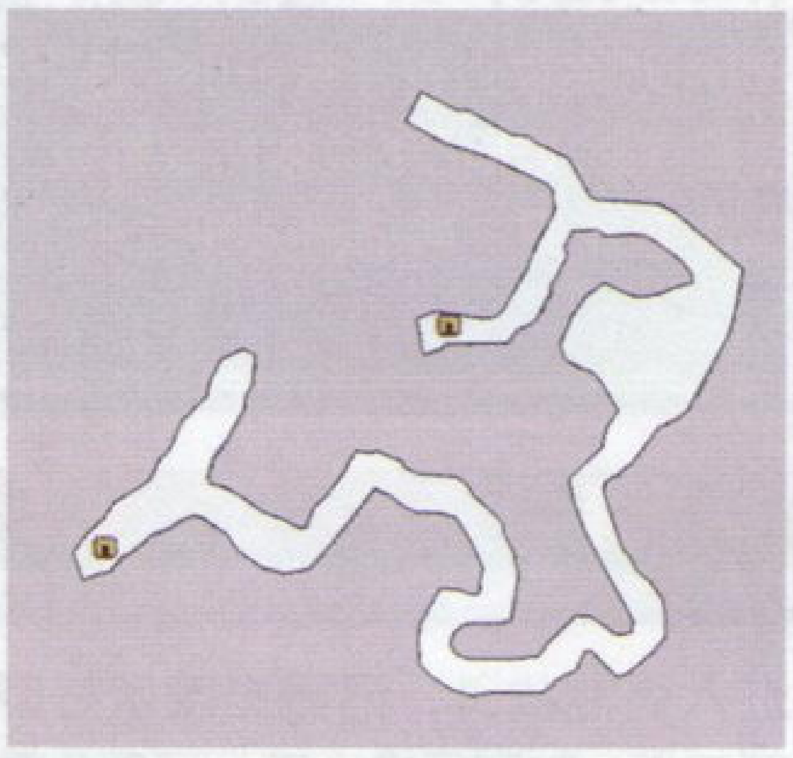
查”要求 R67000 以上才能接受，我们本次的目标是 R66852（租界的宿屋前），他的实力不俗，最好开场就使用 ATK 强化和ネクストXIII 的 BUFF 占据优势，然后使用技能快速猛攻，由于对方会反击，技能耗尽后推荐使用出招速度快的重攻击起手，可以有效防止被反击。胜利后和バザルタ出张所的 NPC 对话接受任务，前往ベリエ街道的关口处，在那里随机遇敌打倒两个アロナイト红种；

④汇报任务后出门会遇到ベイガ－，同时触发任务“矿物资源の收集【紧急】”，在大厅接受任务后会自动传送到目的地ネブラ回廊。从第二场景右边的裂缝进入新的场景，在最深处调查三个采集点完成任务，由于出门后会发生 BOSS 战，记得提前使用道具回复状态。

VS avarino

由于 BOSS 会随机封印按键，战斗前最好先把两种风格的主力技能放在不同的按键上，并装备饰品“ジーニアスグラス”提高耐性。一旦某个键被封印就切换风格使用其它键位的技能攻击，只要注意回复，本战难度不大。

ウィルゴ - 沙漠



①去租界查看告示牌发现有新任务，前往左边的酒场接受任务后从ト－ロ荒地的关口处前往ウィルゴ－沙漠，进入后会遇到 R67367 的挑战，轻松搞定后进入沙漠地区，这里没有小地图参照，捡起地上的四个道具后从如图处出去就能走出沙漠地带；

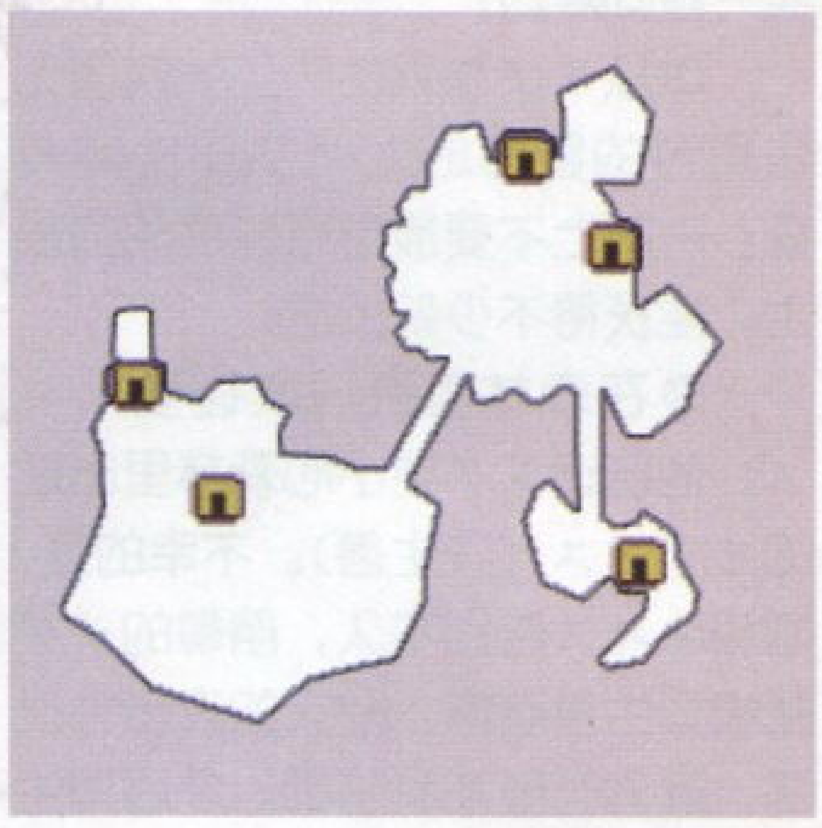
②完成任务后ジグ的等级提升到 R62352，此时可以接受“讨伐修练【低位 3】”，虽然这个任务之前也能接受，但任务的目的比较特殊，是寻找并消灭袭击宿屋的神秘犯人，由于犯人上次袭击的目标是 R63125，所以ジグ的 RANK 必须在 R63145 以上才能引来犯人。前往宿屋和前台 NPC 对话选择住宿，剧情后会触发资格二连战，难度不大，这里就不赘述了。



カンタレラ

①出来后会遇见リド，被告知タイロン在酒场等他。和タイロン见面后ジグ得知了一个残酷的事实——他的族人一直所举行的仪式是被七骑士禁止的，因此组织要求把部落抹杀。タイロン让ジグ前去劝说族人，让他们听从七骑士派去的手下的命令，不要抵抗造成无谓的牺牲；

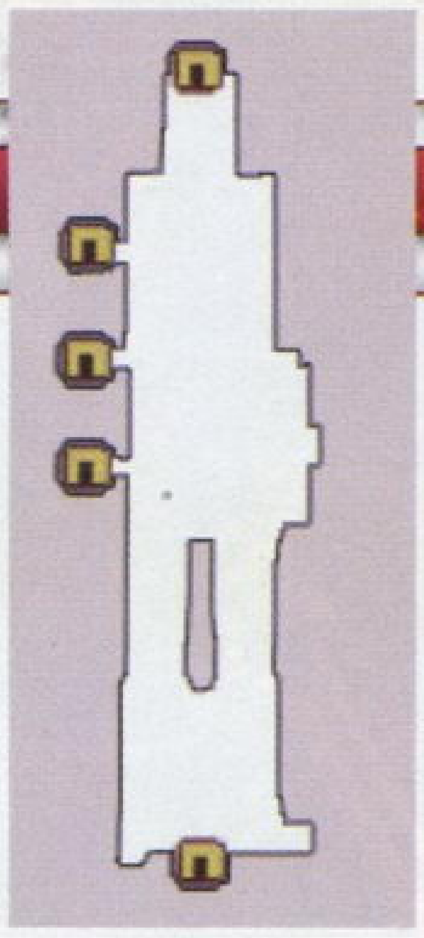
②カンタレラ地区没有传送点，只能从トーロ荒地步行前往，当ジグ和マキス到达部落时发现为时已晚，部落的村民已惨死在レン的刀下。“任务……完成了吗”ジグ担心地问道，“没有，族长的家属还没有找到，我们也没找到那个叫做天仰镜的装置……”レン说完



后便带着下属离开；

③离开部落前会触发剧情，ジグ获得铳，同时“射击风格”正式开放，返回租界和タイロン报道时却被告知タイロン不在，先回宿屋休息吧。

ガンドア上区



①大部分新任务都和等级有关，先从支线“恶德商売を抑止せよ”做起吧，和租界东面民家的 NPC 对话后，前往商业区和居住区和如图处的 NPC 对话获得情报，再来到マイヤ－ルの森深处遇到任务目标，选择第一项没收奸商的货物就可以回去汇报任务了；

②任务“优しい猛者、募集中”需要 R57000 以上，



这次的目标是 R56896（居住区宿舍 B 栋 302）和 R56114（居住区广场）两人，多使用 BREAK+ 技能即可轻松胜利，达到等级要求后和居住区广场的委托人对话接受任务。任务要求是在和委托人的战斗中成功破坏他三次 BREAK 槽，使用伏虎掌配合连击即可；

③和大厅的 NPC 对话接受任务“讨伐修练【低位 4】”，前往ネブラ森林左侧的海岸区域消灭指定敌人，从森林的关口处左边即可来到该区域，进入后会和 R52246 发生资格战，胜利后深入能找到目标敌人ターリー。敌人会使用毒攻击，尽量用技能速战速决；

④由于最后个任务需要我们等级在 R35000 以上才能接受，所以前往上区提升等级吧。从バザルタ出张所左边进入地铁站，和乘务员对话前往ガンドア上区，这里有 3 个等级很高的对手可以挑战，他们分别是 R34895（入口）、R34318（广场左边第 2 间民家内）和 R33962（商店门口）；

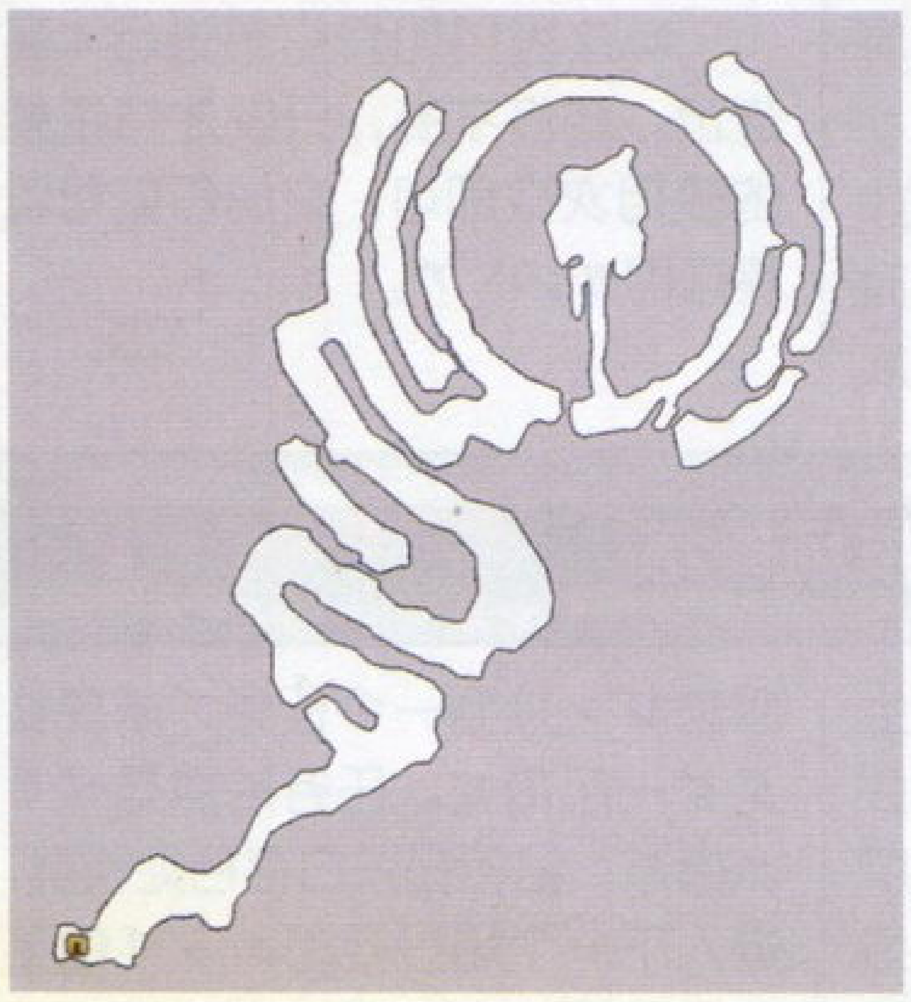
⑤和斗技场广场的 NPC 对话接受任务“新人ランカー袭击事件”，再次对话后，带新人来到荒地执行任务，途中会受到 R32984 的袭击，解决后会遇到リド，得知タイロン有事找他。



VS ルシオ（R52246）

对手拥有“瞬时防御”的无耻技能，普通攻击很难对他造成威胁。开场后利用笼手普通攻击消耗他的 BREAK 槽，当对手的 HP 不足 50% 时会使用 ATK+DEF 的双重强化，此时就可以使用伏虎掌战术速战速决了。

カドモール水源

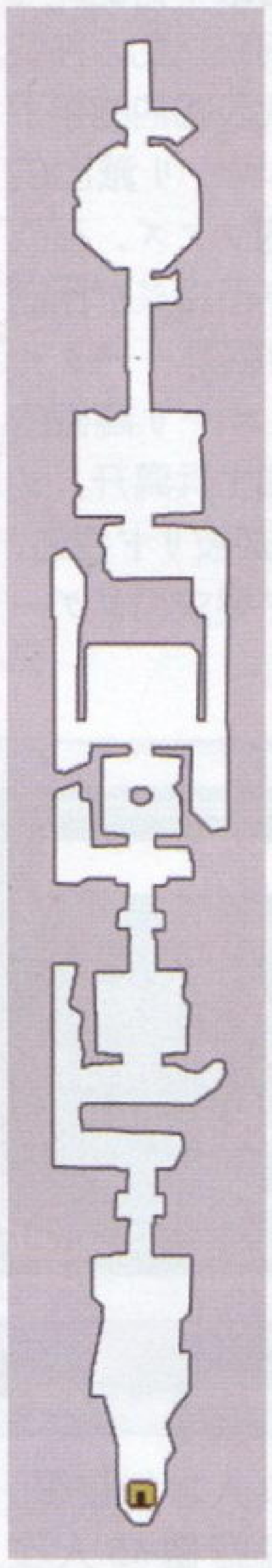


①回到租界酒场 2 楼和タイロン对话，原来カドモール水源发生紧急事态，有情报说一个名叫アンチ（安琪）的组织在那里密会，而讨伐カンタレラ也是因为被怀疑和アンチ扯上了关系，知道真相的ジグ主动要求加入任务，此时触发任务“カドモール水源にてアンチを讨伐せよ”，该区域从ウィルゴ沙漠右边进入，进入沙漠地区时会和 R93348 进入“防御风格”的教学战，多用 BREAK 战术就能轻易解决；

②カドモール水源地区有两个レン的手下可以挑战，对手实力比起外面的路人会稍微强一些，建议恢复好状态再挑战。该地区有不少断壁处可以跳下走捷径，进入深处会遇到レン，此时レン告诉ジグ，屠杀他部落的人并不是她，而是另有其人，原来那天当レン赶到时部落只剩一个非常善战的女人，レン和她缠斗了数回合都未分出胜负，最后让女子成功逃离；

③在水源最深处ジグ遇到了レン所说的女人——アンチ一族的イゴリダ（依古丽加），女人告诉ジグ这一切都是七骑士之一的ユーリ的命令，消灭カンタレラ一族并不是因为カンタレラ是反动组织，而是因为这个种族拥有揭开事情真相的能力。正当ジグ想要询问更详细的情报时，一个身穿重铠的神秘人突然出现，轻易制服ジグ后抱着イゴリダ离开。

ラ・キット遗迹



①回到租界和タイロン汇报任务后等待我们的又是漫长的任务之旅，此时上区的商店已经开放，可以先去更新下装备。来到リブラ森林的关口处接受任务“新商品开发の手　い”（前往マイヤールの森的河边、ベリエ街道的关口、カドモール水源的深沟任意一处回收委托人需要的物品）和“回览板配达人”（和トーロ荒地、カドモール水源关口的 NPC 对话，结束后要和 R22615 进行资格战），完成后前往居住区，此时会遇到嚣张的“后辈”ベイガー的挑战，胜利后调查告示牌发现多了新任务“新人官吏を捕获せよ”；

②此任务要求 RANK 在 15000 以上，我们的目标是上区武器店的 R14375，此人需要击倒 42 人才能挑战，如果人数不够可以挑战 R23757（租界宿屋 2 号房）、R21517（バザルタ出张所的地铁站）和 R19349（商业区的紫发 NPC）达到这个数量，R14375 会使用封印我方○和△的技能，记得提前把主力技能替换位置，以免发生悲剧，也可以装备增加封印耐性的饰品减少中封印的概率；

③和バザルタ出张所的 NPC 对话接受任务，前往右边的地铁站和检票员对话，再和商业区防具店店长对话获得情报，前往ベリエ街道关口发现目标人物，完成后可以接受新任务“讨伐修练【低位 5】”；

④来到地图最下面的カンタレラ，这里要先把地图上的全部マンイーター打倒，再返回村子中部和 BOSS 战斗，由于对手是普通怪物，用技能压制即可；

⑤ジグ刚回到租界就看到タイロン一家的人都在告示牌前讨论什么，原来七骑士发布了一个资格认定的修练，成功通过修练的人将得到七骑士的破例提拔，不过前往目标地点需要乘车证，必须有高位战士的推荐才能获得，到酒场和タイロン对话后，前往バザルタ出张所右边的地铁站即可前往此处的目的地ラ　キット遗迹；



⑥カルキノス荒地的地形是三岔路，通往遗迹的路在中间，不过左边有一个 R8893，推荐顺路干掉。在遗迹深处ジグ惊讶的发现，这里的壁画上居然画着他家乡的纹章。“这个遗迹，正是カンタレラ一族建造的，为了世界的未来建造了这个遗迹的你的族人，却被王族灭族，散落到了各地……”此时，空中突然传来在イゴリダ的声音。“你在……哪里？”听见声音，ジグ急忙回头，可惜什么都没有找到。“这和舍弃荣耀的你没有关系，再会了，部落的幸存者。”，说完这些，声音就突然消失了，ジグ也只好再次往前走，在和七骑士约定的地点前会和タイロン进行一次战斗，R8893 VS R8，结果自然还是被瞬秒，结束后タイロン代替ジ



グ参加修练；

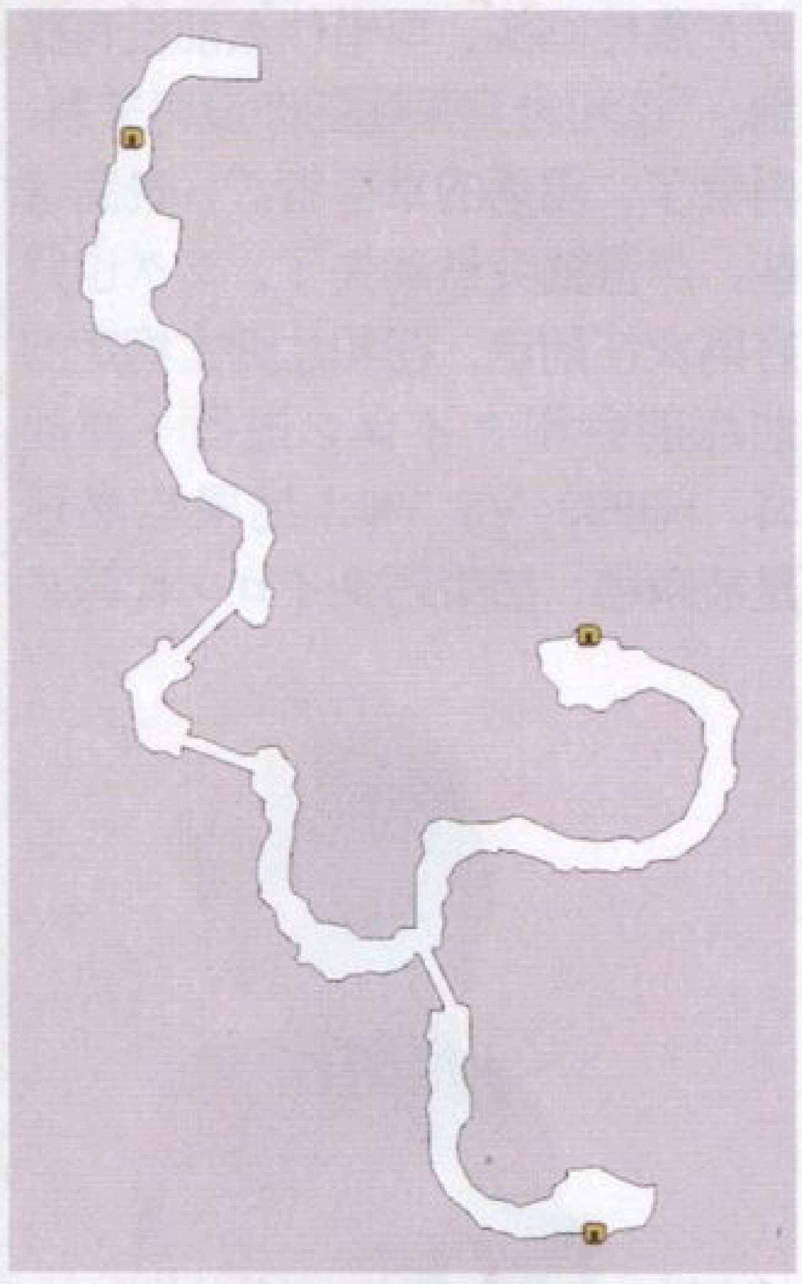
⑦在タイロン进行修练时イゴリダ突然出现，タイロン似乎也认识イゴリダ，二话不说便追了出去，而マキス也在此时消失了，ジグ也只能无奈的先回到租界。在リド等人的追问下，ジグ只好把タイロン失踪的事实告诉大家。听完ジグ的描述，タイロン一家的一个成员突然想起之前偶然发现タイロン和イゴリダ密会过，但在マキス的强烈要求下他没有说出来；

⑧第二天ジグ刚从宿屋出来就发现租界的入口被士兵把守，原来之前就视タイロン为眼中钉的ユーリ趁タイロン失踪前来捣乱，并要求主角作为租界的代表和他的手下进行战斗。没想到ユーリ派出的人竟然是失踪已久的ファズ，在战斗中ファズ趁ジグ不备将ジグ压制在地。"败者的代价就是——タイロン一家解散！！"ユーリ高傲的宣布了条件，并带领士兵离开，ジグ正想追上去理论，却被リド拦住，无法接受事实的リド要求和ジグ一战。

VS ベイガ-（R24522）

眼睁睁的看着等级被我们超越，这个嚣张的猴子自然不会服气，本战ベイガー是玩真的了。由于他武器是笼手，并会使用伏虎掌＋巴受け的技能组合，和他对拼显然占不了上风。推荐开场就使用给自己增加 ATK 的技能，并用技能轰炸，只要把他的 HP 削减到 20% 以下就会使用奥义，在最后一击时正确完成 QTE 就能破解。

レオン峡谷



①被赶出租界的ジグ在路上碰到了ボット，他让没有地方去的ジグ先回到 201 房暂住，前往 A 栋宿舍和前台 NPC 对话就能回到之前的 201 房间。谁知回到宿舍的ジグ受到不少人的冷嘲热讽，幸亏ボット及时出现，才制止即将发生的乱斗。第二天同房的人让ジグ去大桥找ボット，因为ボット还很担心ジグ，出门后发现ファズ正在拷问之前给我们提供情报的ウェルマー，上前制止后ウェルマー并不领情，让ジグ不要多管闲事；

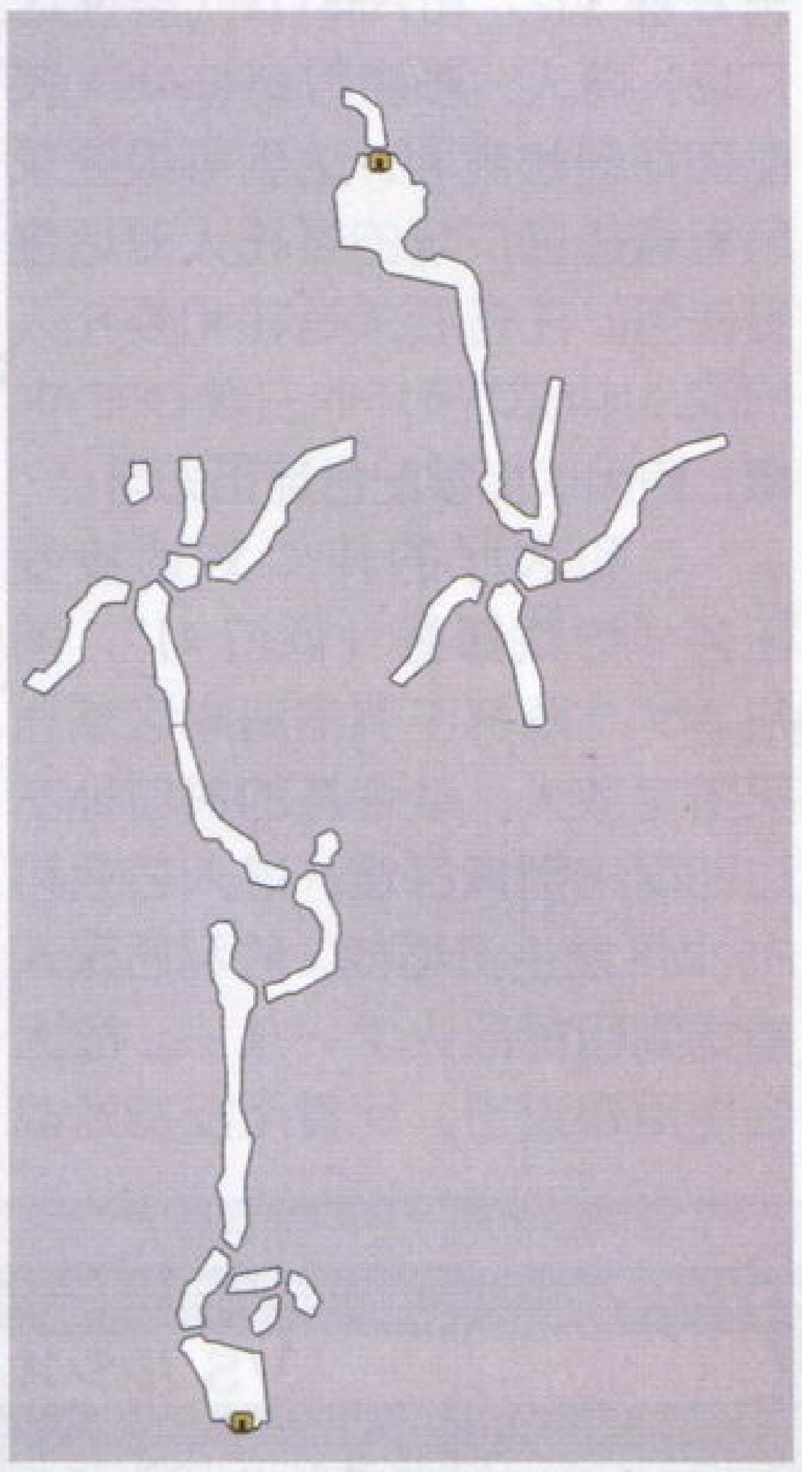
②在大桥上和ボット对话，谈心后ジグ决定先把自己的 RANK 提升，这样才能让自己离事实更近，新任务"讨伐修练【中位 1】"需要打败 50 人才能接受，此时玩家应该已经打倒 45 人左右，下面给大家列出现阶段可以挑战的人选：R70023（居住区 A 栋 203）、R55640（ガンドア 大桥）、R18185（マイヤールの森湖边）、R9650（タイロン租界广场）、R8397（タイロン租界酒场）、R7761（商业区道具店）、R6256（居住区 B 栋宿舍）、R5820（上区左边第一间屋子）。满足条件后前往出张所接受任务，将ドネイ回廊里的全部异生兽消灭即可满足任务条件；

③先和出张所外面的 NPC 对话，接受任务"异乡からきた寻ね人"，该任务要把离家出走的恋人找回来，不过需要ジグ的 RANK 在 2000 以上才能和委托人的恋人战斗，先和委托人对话进入资格战，胜利后可以接受另一个任务"苍の指环を求めて"；

④和斗技场前的レイネ对话领取任务后前往カルキノス荒地，在三岔路向右走调查采集点获得道具ヴィジルの指环，回去报告任务后和委托人进行资格战，战斗中要小心对手的技能"绝望剑"，会一次消耗我方大量 BREAK 槽。胜利后ジグ的 RANK 达到 2000 以上，来到ドネイ回廊深处找到 R965，胜利后任务完成；

⑤回到居住区和ウェルマー对话，得知レン打听到和アンチ有关的线索，前往レオン峡谷寻找イゴリダ，但她的这个行为却被七骑士认为是和アンチ联手的背叛行为，为了寻找失踪的タイロン和レン，ジグ决定前往レオン峡谷。从バザルタ出张所右边的地铁站就能到达目的地。

ニシュラ冰河



①路上会和ガルガノ（R9831）进行资格战，对手的武器是双枪，可以轻易打出高连击，此战最好速战速决，用技能把他的 HP 削减到 20% 以下并破解奥义就能胜利；

②在ソダー回廊里会发生两场强制战斗，第一场和 R926 的战斗要小心对手的技能"ザ · 土下座"，会使我方有一段时间无法行动，只要把 HP 保持在 50% 以上就能免除威胁，第二场战斗是和七骑士之一的ロザ较量，是一场必败战，结束后到达ニシュラ冰河；

③一路前进到"挫折の寒道"区域，从左上角进入いにしえの回廊，在这里ジグ遇到了マキス、タイロン、イゴリダ和レン，原来ウェルマー所说的任务只不过是一个谎言，目的是要ジグ骗过ユーリ的眼线成功到此和他们会合；

④消灭来犯的异生兽后，进入了カンタレラ一族的遗迹——いにしえの回廊，只要绕着楼梯走一圈即可。在这里众人也了解事情的真相。原来机构一直隐瞒和"破碎之日"有关的消息，在很久以前，异生兽出现在这个世界，为了消灭异生兽，拥有神秘力量的カンタレラ一族站了出来，召集全人类一起建立遗迹抵抗异生兽的袭击，但当时的两大王族害怕カンタレラ一族夺走他们的权力，在暗地里开始杀害カンタレラ一族，而现在的机构的领导人ユーリ正是王族的末裔。当众人在商量对策的时候大群异生兽突然出现将众人包围，为了防止大家走散，突围前イゴリダ让众人在ジグ的家乡回合；

⑤这里要和异生兽进行 4 场连战，难度不高，只要注意技能的使用次数即可，完成后就可以传送回ガンドア。

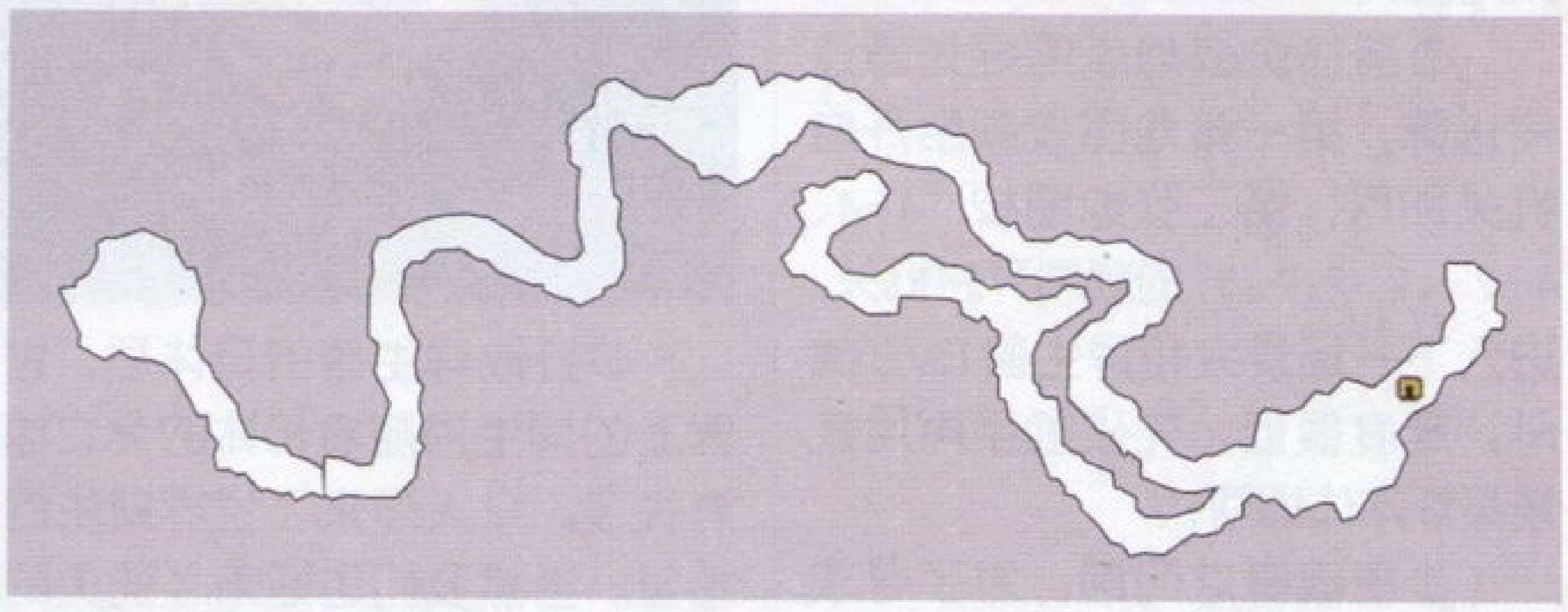
斗技场修练

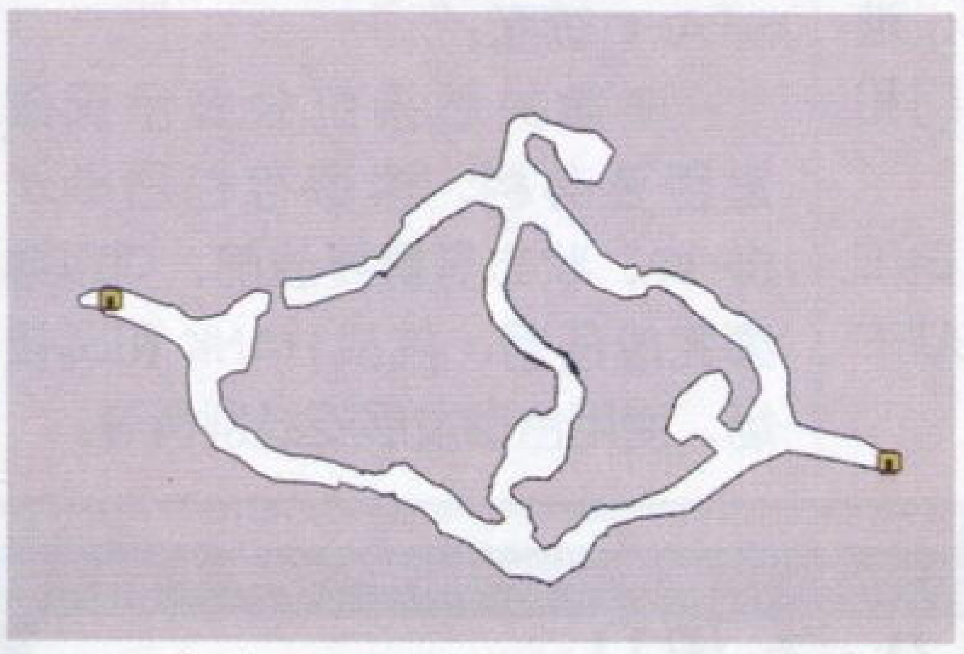
①来到ガンドア正门口发生剧情，暂时无法前往和众人的会面地点，先做任务吧。和出张所的 NPC 对话接受任务"讨伐修练【中位 2】"，前往ソダー回廊消灭全部异生兽即可，搞定后会在出口和 R698 战斗，回到宿舍后会发生斗技场相关剧情，得知只要在明天的斗技大会中获胜就能取得高位 RANK 的奖励，次日来到斗技场，和前台蓝色 NPC 对话后去休息室，之后会发生资格三连战，难度不大；

②第二天レン在宿舍出现，要求找个可以单独谈话的地方，前两次选择都会被拒绝，最后选择"上区：喷水广场前"即可，原来レン接到一个任务，想要让ジグ一起帮忙。任务地点是ベリエ街道，记得在关口存档处恢复，进入下一个场景要和ユーリ的手下进行两连战，第一战敌人 R78 会使用影响视野的技能，如果不幸中招建议把音量开到最大，通过音效判断对手的行动，此战建议稳扎稳打，保留技能点应付下一战的ファズ。



レゾナ-ル海岸





①完成任务后来到和众人约定的地点カンタレラ，为了这个世界的未来，为了机构的重建，为了真正坚守自己的阵地，众人决定在此宣誓，集结成新的集会，和机构对抗；

②和居住区的ナタン对话，接受任务“勇壮なる护卫の依赖”，和委托人对话后会自动前往目标地点，由于是二连战，记得要保留技能的使用次数；

③和ヤナ（斗技场的民家）对话接受任务“加护あることを祈って”,来到ラ・キット遗迹的水池，调查水池后站在正前方的圆上，然后绕着水池顺时针走2圈，逆时针走1圈，再顺时针走1圈即可完成任务；

④和出张所的NPC对话接受任务“讨伐修练【高位1】”，来到カドモ-ル水源和イゴリダ战斗的地方消灭稀有怪物バニ-，敌人攻击和速度很高，建议用技能配合双刀流给予连续打击；

⑤和上区商店的道具店店长对话接受任务“盗难品の行方は”，这个任务比较折腾人，要按以下步骤调查物品才能完成：调查出张所右侧地铁的时刻表→调查居住区海边没有人的红色餐桌→调查居住区医院的花瓶→调查斗技场休息室墙角的书柜→调查タイロン租界タイロン房间里的玩具熊→前往ト-ロ荒野最下方，和R47战斗，敌人会使用封印按键的技能，除此外毫无难度；



⑥以上任务全部完成后会在商业区遇到レン的手下，得知レン已带领部下前往レゾナ-ル海岸找ファズ报仇，担心レン安全的ジグ也急忙朝レゾナ-ル海岸赶去；

⑦从リブラ森林关口左边来到フィッシェ街道，这里的RANK会主动提出资格战，注意要使用道具回复技能点数，一直从左边走就能到达レゾナ-ル海岸；

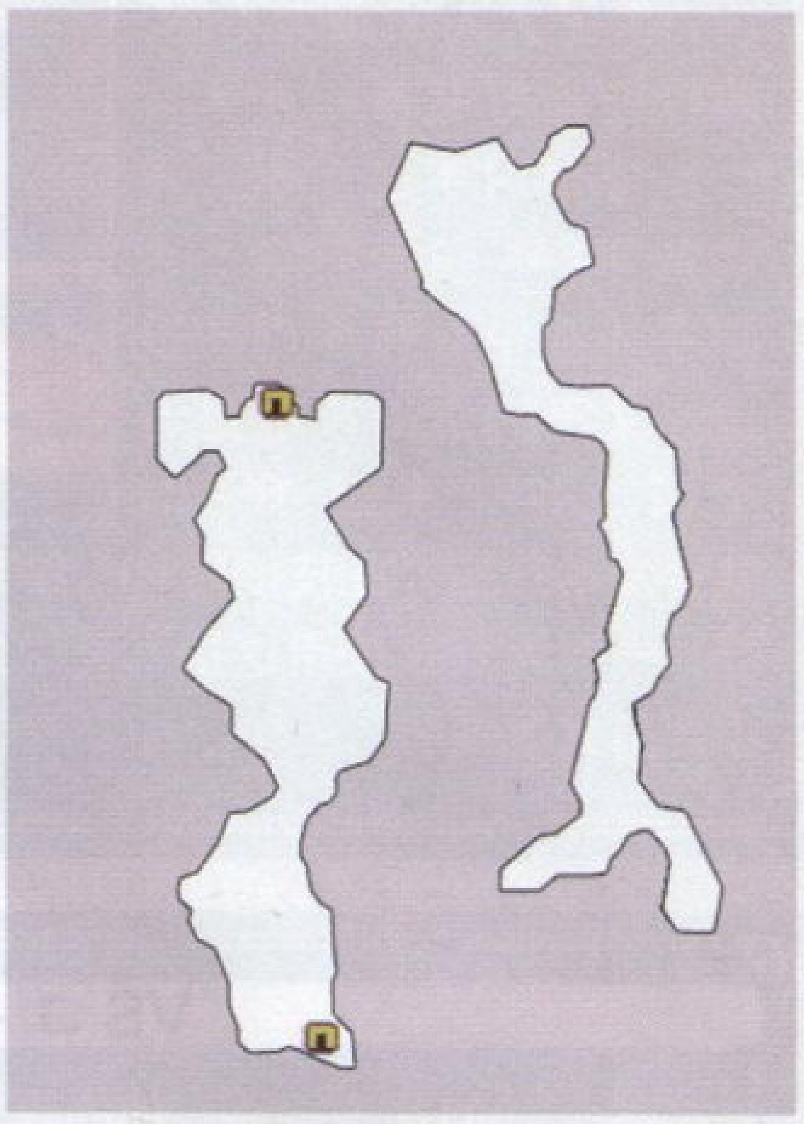
⑧沿着右侧上山的路朝山顶走，来到最深处发现レン正和法滋战斗，剧情后会有选项，如果选第一项“レン、落ち着け”将会进入与レン和ファズ的二连战，选择第二项“もうやめろ、ファズ”只会和ファズ单挑，单挑时的ファズ实力强劲，建议选择第一项降低难度，还能顺便取得レン的奥义；

⑨胜利后原路返回，发生剧情后和一旁的レン对话，此时得知ユ-リ等人在ケイロニア高原，立刻前往吧。

VS レン

和レン战斗记得带上自动回复和增加ATK的技能，由于レン的攻击次数很多，如果不是技能最好不要防御，会损失大量的SP。好在レン的HP很薄，利用BREAK战术能轻松搞定她。当她的HP不足5%时会发动奥义，在最后一击时完成QTE指令即可破解。

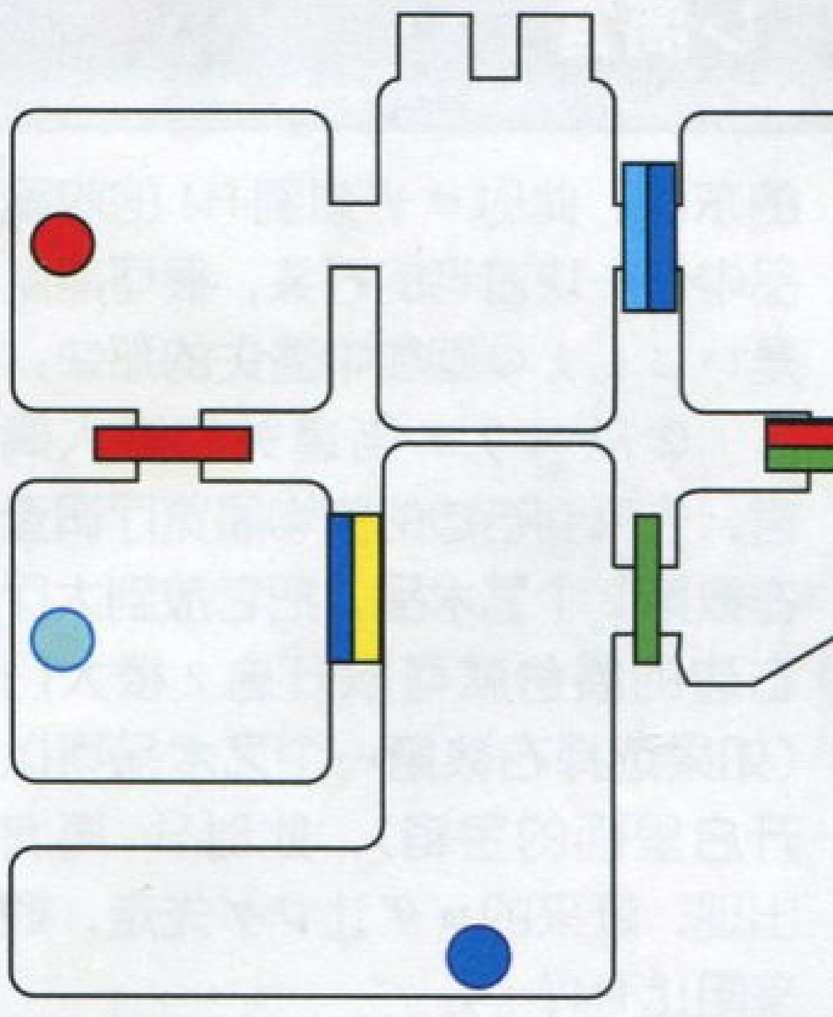
ケイロニア高原



①从レオン峡谷关口左侧进入ケイロニア高原，前进不久就会遭到ユ-リ的伏击，原来ガルガノ的父亲被ユ-リ抓获，被逼无奈的他选择背叛同伴，但最终还是被ユ-リ杀害，危急时刻ハ-ス和タイロン赶到，使众人脱离险境；

②沿途要和R6、R5、R4战斗，详细战法将在下文详细说明，战胜R4后进入ケイロニア砦，在2楼遇到ファズ，经过ジグ的劝说ファズ终于解开心中的枷锁，决定和ジグ一起战斗。原来他的妹妹也在ユ-リ手里，为了妹妹的安全他不得不对昔日好友拔剑相向；

③3楼的布局如图所示，按“红水黄红绿蓝绿黄绿水绿”的顺序开门进入4楼，发生和R3的战斗，胜利后才知道阴险的ユ-リ早就不在要塞中；



④和出张所左边地铁站的工作人员对话，得知去总部的路线已经被ユ-リ下令封锁，前往ガンドア上区，进入左侧最后一间房子，从秘密通道进入机构内部，途中会发生一场和R13的资格战，但相比和七骑士的战斗，这场算是开胃菜而已，进入机构调查电梯来到最上层和ユ-リ决一死战；

⑤胜利后众人成立了新生七骑士，从宿舍出来后就可以坐地铁前往机构总部参加会议了。

VS センゴク（R6）

敌人的攻击力很强，如果装备不是最新的话可能会被打出1500以上的高伤害，由于他在HP不足50%时会回复1600的HP和所有异常状态，因此看他的血量接近时就不要使用类似技能，以免浪费。和他战斗应以中断攻击后反击为主，并利用伏虎掌中断他的蓄力技能。当战国的HP不足5%时会发动奥义。

VS ノ-マ（R5）

不得不说，本作的法师实力强的有点过分，ノ-マ不仅会使用封印L键的封印技，还会强制扣除我方三点SP值。战斗前记得使用ハガネソウル破除对方的反击技能，否则就等着被反击到死吧。HP5%以下会发动奥义，在奥义最后一击时，正确完成QTE即可破解奥义。

VS ゼブリラ（R4）

R4ゼブリラ不愧是个土豪，虽然他本身没有战斗力，但花钱修建的要塞实力一点也不差。战斗的目的是破坏核心主机，不过两边的炮台要先解决掉。开场后先给自己使用增加ATK的技能，再以最快速度解决炮台。此战的难点在于BOSS发射的导弹防御时机，其实当BOSS发射导弹后BOSS会使用机枪扫射，在第二轮防御即可。

VS ロザ（R3）



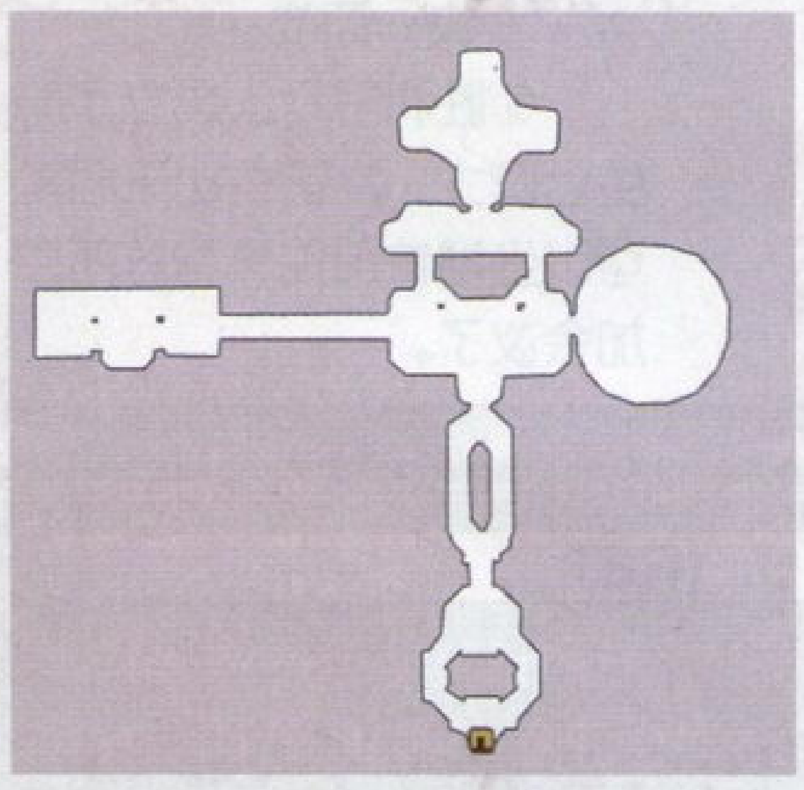
女王大人的实力不俗，战斗前最好装备ハガネソウル应付对手的反击，并装备 BREAK 防御模块，否则在战斗中会被压制的很惨。女王的主力技能是流星箭，当 HP 不足 70% 时就会发动这招，此技能的 HIT 数高达 12——也就是说无法防御这个技能。一旦看到她使用这招就要做好回复工作，只要 HP 维持 60% 以上不会有太大威胁。

VS ユーリ（R2）

ユーリ的实力很弱，他的攻击属于伤害不高但会快速消耗 BREAK 的类型，不过即使让我们进入 BREAK 状态，他的攻击力也不会造成多大威胁。当他的 HP 不足 70% 会发动冰霜铠甲，此时靠近他会受到 300~500 的伤害，最好使用 BREAK 战术或铳消磨他的 HP。

サルバトーレ离宫

①新生七骑士面对的最大问题便是如何应对即将到来的“破碎之日”，イゴリダ提议去遗迹看看，或许有什么线索。来到ラ・キット遗迹后发现尽头的壁画对ジグ和法滋似乎有反应，但还欠缺某个关键的东西。此时ロザ想到 R4 的收藏品中有一块古老的石头，很可能就是いにしぇの回廊中遗失的那块；



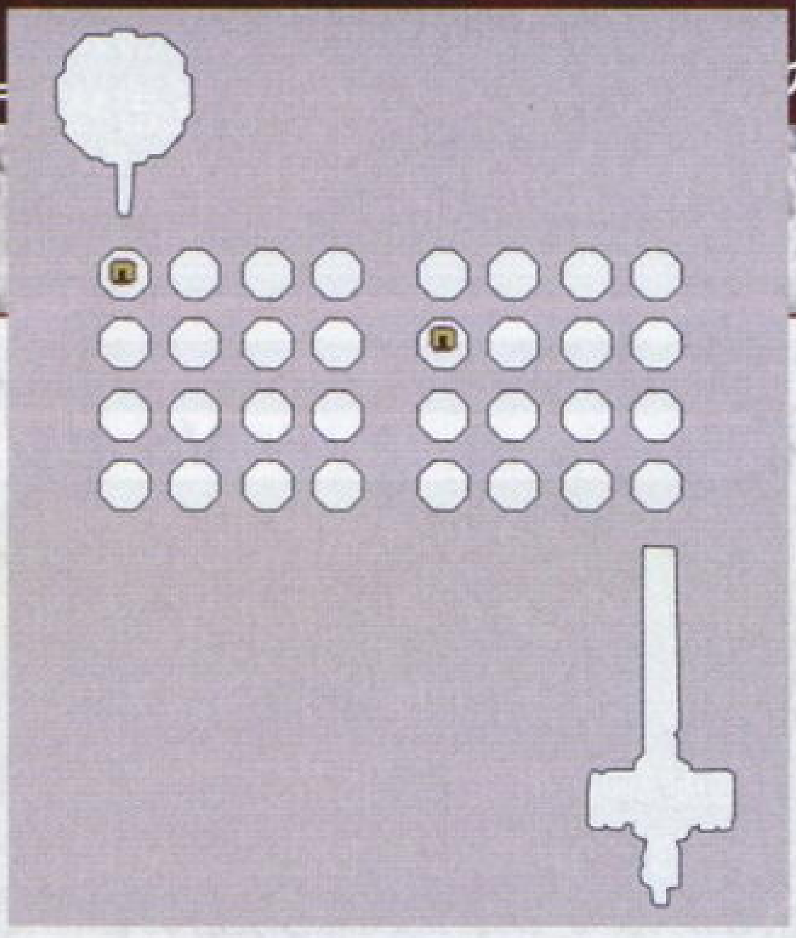
②从ベリエ街道关口进入离宫，先来到右边的宝物展览厅调查左数第 2 个艺术品，把它放到大厅右边的展台就可以开启 2 楼大门（如果选择右数第一个艺术品可以开启里面的宝箱），此时 R4 再次出现，赶来的ロザ让ジグ先走，她来阻止 R4；

③调查 2 楼收藏室左上角找到石板，当ジグ正在思考石板上所描述的意思时，门外传来一声巨响，原来是ロザ败北，看来和 R4 的一战无法避免了。

VS ゼブリラ

此战不要被ゼブリラ的本体给欺骗了，他自身和 BREAK 槽完全无用，我们的对手是他手中的万能箱子。在战斗中只要根据提示使用双刀流猛攻箱子即可，随着攻击给予的伤害，系统会不断提示箱子被破坏，当箱子完全被破坏时ゼブリラ会发动奥义，同样在最后一击时完成 QTE 指令就能破解奥义。

绝海



①回到ラ・キット遗迹，在大门前启动石板，根据石板所说“只有当カンタレラ一族之王报出最强战士的名字，通往破碎之门的道路才会开启”，那么谁才是一族的王者呢？看来只有ジグ和法滋较量一番才有分晓，战胜法滋后，ジグ报出了最强战士ハース的名字，进入内部；

②前往决战地点前要先通过传送阵，第一张地图按顺序开启机关即可，第二张地图按“4-4、4-2-、2-2、2-3”的顺序开启机关，进入下一场景会和异生兽 EVE 战斗，难度很低，先砍触手再用技能轰炸本体即可；

③在破碎之门前，为了寻求最强的ハース要和ジグ一战，难度很大，胜利后通过破碎之门和最终 BOSS 战斗；

④最终战难度不高，和 EVE 的打法类似，开场给自己加 BUFF 后攻击即可；



⑤打败异生兽的母体后，世界上的异生兽随着母体的死亡也消失了。众人迎来了世界新生的希望。当然我们也迎来了通关的 STAFF 画面；

⑥通关后系统会提示玩家是否要存档，读取存档后ジグ SP+2，状态是最终战前，可以继续完成任务、挑战 RANK 和斗技场，使用合键发展支线剧情等。

VS ハース（R1）

本战可以算是整个游戏中最难的一战，战斗前最好装备上スキル%+（增加一些技能的发动概率）和フリーアタシク（一定几率使 SP 消耗为 0），可以使战斗轻松很多。本战分为三个阶段：

第一阶段：ハース只会使用平砍，攻击欲望也不是很高，该阶段我们也同样要保留实力，不要使用伏虎掌。开场后可以先给自己增加 ATK 和 DEF，如果有降低对手 DEF 的技能アーマーキル就马上用上。



第二阶段：当ハース的 HP 不足 70% 时会进入该阶段，ハース会跳到空中引起落石，并在 10 秒后砸下，记得注意提前量防御此招。

第三阶段：当ハース的 HP 不足 40% 时会进入该阶段，ハース会给自身增加 ATK，并给我方施加 HP 和 BREAK 持续下降的技能，此时要使用伏虎掌以最快速度破坏对手的防御，并给予重击，如果伤害不够的话建议使用奥义直接了结对手。相信没有人想再次和这个大叔对决，在最后的奥义 QTE 时一定要成功。

全 RANKER 表

初期RANK	名字	获得技能	出现地点	可挑战时期
1	最强に至る者 ハース	ダメージアップ+	–	剧情
2	バザルタを负う骑士 ユーリ	フリーアタシク	–	剧情
3	光弓の天秤 ロザ	リースキル	–	剧情
4	全てを手にした武器商人 ゼブリラ	–	–	剧情
5	美と咒の探求者 ノーマ	スキル+1	–	剧情
6	山崩シ之逸刀 センゴク	オートガード	–	剧情
7	最巧の铳士 バルバロ	–	–	角色死亡
8	钢の侠客 タイロン	–	机构训练室	成为七骑士后
9	迟れてきた英雄 ティティコ	ATK+5	上区	成为七骑士后
13	绝对零度の怀刀 ベルトルド	–	–	剧情
33	常暗より来りし者 エイネ	–	任务：赫の指环を求めて	任务遇到
43	硝烟を吐く奇人 ヴィクトル	–	レゾナール海岸	–
47	斜め 45 度の偏屈者 マクシム	死地ニ见切ル	任务：盗难品の行方は	
71	怪しい古美术商 ヲグル	スピネイジⅣ	カドモール水源	カンタレラ集会后
78	青き快乐主义者 ボドヴィッド	ヒューマンキル	–	剧情
83	眠れる狮子 カレン	连珠刚拳	ガンドア商业区宿屋“夜半の间”	カンタレラ集会后
87	はんなり狂战士 ラバディナ	カウンター	フィッシェ街道	–
158	鱼河岸の最终兵器 ミント	–	フィッシェ街道	
474	ガチンコ突击娘 ベティ	–	–	剧情
511	狭量な剑豪 ヤッパ	EXP ハンター+	任务：勇壮なる护卫の依赖	–
589	东云の暗跃する忍び サーニャ	アーマーキル	カルキノス荒地	いにしえの回廊后
698	不碎の意志 メリッサ	DEF+5	剧情	–
751	己の证明完了 エラスト	HP+150	斗技场的民家内	–
769	裂枪の战乙女 ツァーフリア	–	ニシュラ冰河	–
819	勇往する战乙女 エルクリア	ウェポンキル	ニシュラ冰河	–

初期RANK	名字	获得技能	出现地点	可挑战时期
877	咒术炼成装置 ネローナ	スキル+	ニシュラ冰河	いにしえの回廊后
926	兵たちの梦の迹 レガロ	ザ・土下座	剧情	–
939	少女ときどき悪魔 メディア	ブレイク+	レオン峡谷	–
965	禁欲の求道者 シン	□ダメージ强化	任务：异乡からきた寻ね人	–
1942	深渊より来りし者 レイネ	DEF+4	任务：苍の指环を求めて	–
2063	漆黒を缠う优男 ナタン	ダイナマイト	任务：勇壮なる护卫の依赖	–
2794	バンデリャッハの娘 アンナ	HP+100	任务：异乡からきた寻ね人	–
5820	魔の练达士 ラクスリア	补助效果+	上区民家内	–
6256	黄色の台风少女 モモ	ハイテンション	居住区B栋宿舍	タイロン一家解散
7761	皿まで喰らう好战派 ガストン	ATK+4	下区商店内	タイロン一家解散
8397	爱し主君の模仿者 オルヴァー	ビーストキル	タイロン租界	タイロン一家解散后
8993	沙の国からきた娘 ナージャ	死地=丹动ス	カルキノス荒地	–
9245	右に铳把、左に取说 スカリー	クールダウン	ラ・キット遗迹	–
9831	狙い知れずの射手 ガルガノ	–	–	剧情
13537	胜率1割の博打王 アヴァール	ダメージアップ	ラ・キット遗迹	–
14375	ふわ发斩り伏せガール バルビエーダ	–	ガンドア上区商店内	打倒42人
18185	东云に跃动する忍び アーニャ	DEF+3	マイヤールの森	–
19349	ザ・オレサマ ゲーニー	ボンバーラン	ガンドア商业区	–
21517	矢の雨をまねく狩人 ニコール	EXPハンター	ガンドア地铁站	–
22615	强きを渴望する男 ビャッケ	ヘッドバッ	任务：回览板配达人	–
23757	野兽战士纯情派 ゴンザレス	×ブレイクガード	タイロン租界宿屋三号房间	–
24299	静闲な战乙女 ロビーナ	スナイPNG	カドモール水源	–
24812	激情の战乙女 リリア	HP+75	カドモール水源	–
27364	呼吸するアンティーク ギュスタブ	–	ウィルゴー沙漠	–
32984	やんちゃな问题儿 ギョック	□ブレイク强化	任务：新人ランカー袭击事件	–
33962	弓を抱く乙女 チッタ	–	ガンドア上区	–
34318	心に乙女を饲う兽 イザベラ	ハガネソウル	ガンドア上区民家	–
34895	美学を贯く一本枪 ナルソス	–	ガンドア上区	–
52246	ダンドーンの嫡男 ルシオ	×ジャストガード	–	剧情
54973	屈折なき直线 イブキ	–	–	剧情
55640	蛇眼の守护者 ハッサン	ヘルFIRE	ガンドア	–
56896	幸运を射拔くもの クロヴァ	チャージEB	ガンドア居住区B栋宿舍302	任务：来たれ、幸运の使者完成

初期RANK	名字	获得技能	出现地点	可挑战时期
61027	トサカ头の喧哗卖り リド	死地=愤激ス	–	剧情
62953	153センチの姐御 タルナーダ	エアレイドII	–	剧情
65268	情热のシニヨン ケリー	Bハンター	–	剧情
67367	泣き颜の暗杀者 ウォーレン	死地=复回ス	ウィルゴー沙漠	–
69110	封杀の武士 ルーク	HP+50	斗技场	–
70023	彼方から来た异人 マイケル	インジェクト	ガンドア居住区A栋宿舍203	–
71516	啮みつく番犬 ブロボ	チャクリング	–	剧情
71659	タイロン一家の膝 グレコ	–	–	剧情
72509	恋する正拳突き ユミール	喰フ拳	ドネイ回廊	–
73188	天下梦想 ワスター	ウォークライ	ドネイ回廊	–
73692	タイロン一家の右足 ピンス	–	–	剧情
73682	いつだって毒见担当 グルトン	–	リブラ森林	–
76434	ハーレムを梦见る男 ゾンマ	DEF+2	任务：武术指南のお愿い	–
78276	恶梦に爱された女 ウネルマ	巴受け	ベリエ街道	–
78686	タイロン一家の左足 バッス	–	–	剧情
78628	武器屋の名物店长 シャルネ	ATK+2	ガンドア	打倒10人
81244	倒れる时は前のめり ヨア	トルネード	トーロ荒地	–
83024	首都に吹く尸风 ヤヨイ	ATK+1	ガンドア商业区	–
85679	プリンスハンター プリシラ	DEF+1	ガンドアA栋宿舍202	–
87054	绝对规则遵守 リオネル	ATK+3	マイヤールの森	–
88821	敏速の战乙女 ノーチェ	ネクストXIII	マイヤールの森	–
89629	寡默な虎 ギル	伏虎掌	リブラ森林	–
90435	家族を背负う汉 ホフマン	HP+25	斗技场	–
91741	铁壁の番人 ソシオ	–	–	剧情
92648	赖れない父亲 ムゥ	アクトゲイン	斗技场	给宿屋前的カイト找到レグスの丝，再和他对话。
93725	世话焼き トレンス	ディフェンド	ガンドア居住区	–
94738	槌で语る男 ビンザー	–	–	剧情
95000	最弱ランカー ボッド	ヒーリング	–	剧情
–	ジク	–	–	主角
–	亡国の骑士皇 レン	金色冠	–	剧情
–	狂える剑兽 ファズ	ダブルエッジ、强カウンター、グランタスク	–	剧情
–	イゴリダ	ベノマSHT	–	剧情

全任务

注1：本任务表由阳光学员光之虹提供。
注2：在流程中提到的任务，完成方式简要说明。
注3：奖励中的RANK一项，前面带有“+”号的代表完成任务后提升多少RANK，不带的则是代表完成任务后提升到这个RANK。



任务名称	委托人	+RANK	报酬	奖励道具	内容
讨伐修练【低位1】	ロアー官吏（出张所）	+300	300B	チャージ2×2	讨伐トーロ荒地出现的目标怪物
药草探しの代理人	行商人ウル（宿屋宵之间）	–	100B	上杂草×2	在リブラ森林找到4棵“万治草”
来たれ、幸运の使者	クロヴァ（宿舍B栋302）	–	100B	伤药M	斗技场前左下角民家，调查桌上的水果
斗技场の害兽驱除	斗技场受付娘	+500	500B	SP+1	打倒乱入ドロウサギ×9，并完成RANK战
森のイビノス驱除【重大】	ヒヴォット官吏（出张所）	82000	2000B	短剑【ワダツミ】	剧情出现，随后强制失败
タリー石を探せ	ウェルマー（居住区）	+1000	250B	–	在トーロ荒地调查サボテン获得タリー石
甘梅草を探せ	ウェルマー（居住区）	+2000	500B	–	在ベリエ街道深处获得甘梅草
讨伐修练【紧急】	スペル官吏（出张所）	+700	800B	伤药L	在リブラ森林清除所有的ウゴキソウ
武术指南のお愿い	アイリス（出张所门口）	–	90B	チャージMAX	和アイリス对话后，在荒地清除杂兵，回来时完成RANK战
讨伐修练【低位2】	ロアー官吏（出张所）	+1500	750B	–	在マイヤールの森 深处清除所有イビノス
回廊のイビノス驱除【重大】	ヒヴォット官吏（出张所）	58972	5000B	–	剧情出现，随后强制失败
卫兵の剑の没收	リド（租界）	–	400B	–	在大桥完成与ブロボ的RANK战后，将获得的任务道具交给リド
卫兵の剑の返却	リド（租界）	–	150B	周刊“まもり”	将上一任务获得的ブロボの剑交给商业区武器屋店长
河畔の生态系调查	ヨハン官吏（出张所）	+2000	150B	回复药S×2	ベリエ街道的关口处，随机遇敌并打倒アロナイト红种×2
矿物资源の收集【紧急】	スペル官吏（出张所）	+1500	1300B	–	ドネイ回廊第2场景的新区域内，找到ヘレライト×3，并完成与avarino的战斗
黑い积荷の回收	オウロ（租界酒吧）	+1000	1100B	–	ウィルゴー沙漠的沙暴区域，找到黑い积荷×4
讨伐修练【低位3】	ロアー官吏（出张所）	+2500	1200B	–	宿屋免费寄宿，限定的二连战
恶德商卖を抑止せよ	チェスター（居住区）	–	600B	周刊“ちから”	在商业区与居住区获得情报后，在マイヤールの森深处发生剧情
优しい猛者、募集中	イブキ（居住区）	–	500B	伤药L×2	将对手3次BREAK即可
讨伐修练【低位4】	ロアー官吏（出张所）	+2500	1500B	–	ネブラ森林完成RANK战，并打倒指定敌人ターリー
新人ランカー袭击事件	ニース（斗技场广场）	+3000	2000B	–	打到袭击者
新商品开发の手传い	行商人カウノ（リブラ森林关口）	–	1800B	–	マイヤールの森，ベリエ街道，以及カドモール水源3处找到指定物品
回览板配达人	リブラ支店の官吏（リブラ森林关口）	+3000	2400B	–	和トーロ荒地，カドモール水源关口处NPC对话，并打倒ビャッケ
新人官吏を捕获せよ	ヌッティ官吏（出张所）	+2000	2300B	–	分别在车站和商业区了解情报后，ベリエ街道关口处找到目标人物
讨伐修练【低位5】	ロアー官吏（出张所）	+2500	5000B	–	来到カンタレラ消灭指定目标
七骑士认定修练【重大】	ヒヴォット官吏（出张所）	7	10000B	–	剧情强制失败
行方不明の从业员	宿屋前台	–	2000B	周刊“いのち”特别号	接完任务有男孩要一同前往，同意的话可以直接到达目的地。在本区域随机遇敌打倒红色植物，获得マンドラ液×5后和男孩对话
讨伐修练【中位1】	ハイヤー官吏（出张所）	4519	4500B	–	将ドネイ回廊里的イビノス消灭
异乡からきた寻ね人	アンナ（出张所门口）	–	6000B	バンディラエッジ红	与委托人アンナ战斗后，来到ドネイ回廊深处找到R965，并战胜
苍の指环を求めて	レイネ（斗技场门口）	–	3500B	–	カルキノス荒地找到ヴィジルの指环，报告任务后完成与レイネ的RANK战
雪中の赠り物	ナタン（居住区）	–	6000B	–	在ニシュラ冰河和レオン峡谷找到冰的结晶与冰河的清水
スキルチップ收集中	行商人トクト（斗技场）	–	4000B	周刊“ちから”特别号	在カルキノス荒地最里面，发生RANK战，随后得到アーマーキル
讨伐修练【中位2】	ハイヤー官吏（出张所）	492	7500B	チャージMAX×2	ソダー回廊里的全部イビノス消灭，并完成与R698的RANK战
加护あることを祈って	ヤナ（斗技场前民家）	–	700B	周刊“まもり”特别号	在ラキット遗迹泉水处把硬币放入泉水后，站在离出口最近的那个圈上。绕着泉水，顺时针转两圈，逆时针转1圈，顺时针转1圈即可
勇壮なる护卫の依赖	ナタン（居住区）	–	7500B	–	与委托人对话后完成RANK二连战
盗难品の行方は	マスター（上区商店）	–	7500B	–	按提示依次调查后，打倒偷盗者，拿回失物
讨伐修练【高位1】	ハイヤー官吏（出张所）	50	20000B	–	来到カドモール水源最深处，打倒稀有怪物バニー
赫の指环を求めて	レイネ（斗技场门口）	–	15000B	チャージMAX	在ニシュラ冰河找到ベアトリスの指环，并完成与R33的RANK战
追想の白い花	エルクリア（出张所门口）	–	8000B	周刊“いのち”特别号	在レオン峡谷通往高原的路上找到クロリスの花
资料集めのアシスタント	クレイオ书记（机构总部职务室）	–	3000B	回复药L×2	答案如下：Q1：レクス=ブラン=バザルタ、Q2：七骑士アルチーデ、Q3：希望たれ、Q4：マキス（答对3题奖励周刊“ちから”。答对全部奖励周刊“ちから”特别号）
讨伐修练【高位2】	ヒヴォット官吏（出张所）	–	50000B	ラストワン	完成6场异生兽讨伐，分别在ベリエ街道、ウィルゴー沙漠、フィッシェ街道、サルバトーレ离宫、カルキノス荒地、ケイロニア砦

隐藏任务 通关后前往租界，和タイロン房间门口的ノーマ对话，然后前往机构总部B1F的图书馆，和管理员对话后获得红色笔记本，再把笔记本交给ノーマ即可。完成后可以和她合键。

文 奈落 协力 太正之风 美编 木仙



作为"《火纹》系列"20周年的纪念作品，本作比前作诚意十足。首次引入"休闲模式"，让新玩家更好地了解系列的乐趣。本作的剧情宏大壮阔，人物性格和国家命运的刻画相比同类游戏更加大气。但也有许多让人忍俊不禁的小对话值得玩味，游戏在剧情上的高度称得上是同类作品的标杆。如果你还没有接触过这个系列，不妨在这个夏天体验一下这部乐在运筹千里的王道经典！

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~

火焰之纹章 新・纹章之谜~光与影的英雄	Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS	策略角色扮演
NDS ファイアーエムブレム 新・紋章の謎~光と影の英雄		日版
预定 2010年7月15日	1～2人	4800日元
对应任天堂 Wi-Fi 网络连接		对应玩家年龄：全年龄

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统解说

操作介绍

按键操作	剧情部分	战斗部分
十字键	光标移动	光标移动
START	跳过对话	跳过战斗画面或敌方回合
SELECT	–	查看角色所携带的道具资料
A	继续对话／确定	选择单位／确定／调出菜单
B	继续对话	取消
X	–	显示敌方全体移动攻击范围／切换当前使用的武器、魔法或杖
Y	–	按住加快光标移动／切换当前使用的武器、魔法或杖
L	进入指南模式	切换到下一个单位
R	查看过往对话	切换上屏幕信息

游戏中还有全程触控的操作模式，与按键操作可以随时切换。另外，同时按下 L+R+START+SELECT 能快速复位游戏。

难度 & 模式介绍

难度选择	通关特典
ノーマル	イベント回想、サウンドルーム开启
ハード	兵种变更时的类别限制解除
マニアック	兵种变更时的上限数解除（需2周目通关）
ルナティック	准备画面时武器屋的商品种类增加、ルナティック'难度开启
ルナティック'	准备画面时武器屋的商品种类再次增加（需2周目通关）

通关开启的特典是向上兼容的，不过需要注意的是，除了事件回想和音乐鉴赏外，其他特典的开启都必须为 Good Ending 通关才行。



模式选择	说明
カジュアル	轻松模式，同伴战死的话会在下一章时归队
クラシック	经典模式，同伴战死的话就将永远失去他们

无论选择哪种模式对剧情都没有影响。经典模式下如果同伴阵亡过多，系统会自动补上随机的大众脸单位。

新增项目

本作的准备界面下增加了会话、みんなの样子、训练场这3个项目，下面就来逐一介绍一下。

会话：每关开始前都可以在这里了解剧情的概况以及本战的要点等，其后的☆号越多表示话题越重要。另外当好感度累积到一定值后，角色间也会发生对话，一共有3级，3级对话事件完成后还能得到暂时提升能力的道具。

みんなの样子：点选后将发生一些随机事件，有好感度上升、能力暂时上升、经验值上升、得到道具等效果。其右侧的时钟是根据实际时间经过而累积变色的，当达到最满的红色时发生的事件最多。玩家可以通过修改 NDS 的系统时间来达到快速积累并刷取道具的目的。

训练场：本作新增的提升角色经验值的场所，与以往的斗技场正相反，这里需要耗费一定资金才能展开战斗。虽然有消耗金钱、武器和限制成长的缺点，但由于每战前都会自动补满 HP，而且可以看到敌我的详细资料甚至获得的具体经验值，因此安全性和可靠性都较高。再加上可以使用自己的武器，特殊道具的能力加成也有效，因此这里是锻炼新人的绝佳场所。在高难度下斗技场的胜率极低，所以用强人在斗技场赚够钱，之后再回到训练场锻炼新人是不错的选择。获胜后选择连战的话经验值会暴涨，但是对手的能力也会增加。注意在经典模式下，无论是斗技场还是训练场，一旦失败结果都将是角色阵亡。

©2010 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

职业系统

本作依然延续了前作的“兵种变更”系统，男性的职业同样有两个类别的区分，同类别下才可以横向自由变更。变更兵种时可以在上屏幕看到数值的增减情况，另外还要注意右侧的兵种上限值（通关特典开启后可以解除这两种限制）。当角色等级达到 10 就可以利用大师之证（マスタープルフ）转职，特殊职业ファルコンナイト只能用天空之鞭（天空のムチ）转职而成，该道具在流程中只能取得 3 个，不过在 Wi-Fi 商店中也有机会可以买到。注意，部分固有职业是不能变更或转职，但等级的上限为 30。



男性 A 类（下级兵种）	佣兵、战士、ハンター、海贼、ダークマージ、アーマーナイト
男性 A 类（上级职业）	勇者、ヴォーリアー、ホースメン、バーサーカー、ソーサラー、ジェネラル
男性 B 类（下级职业）	アーチャー、剑士、魔道士、僧侣、ソシアルナイト
男性 B 类（上级职业）	スナイパー、ソードマスター、贤者、司祭、ドラゴンナイト、パラディン
女性（下级职业）	アーチャー、剑士、魔道士、シスター、ペガサスナイト、ソシアルナイト
女性（上级职业）	スナイパー、ソードマスター、贤者、司祭、ドラゴンナイト／ファルコンナイト、パラディン、ジェネラル

武器系统

由于本作中魔法并没有细分为几类，游戏中只有经典的三角相克，即“剑克斧、斧克枪、枪克剑”，角色的武器等级则有 E ~ A 这 5 个等级。武器相克以及等级都对实际战斗中的攻击力和命中率有影响，具体参看以下两个列表。

相克补正		
有利侧武器等级	相性	效果
E、D	有利	命中率 +5%
	不利	命中率 -5%、等级补正无效
C、B	有利	命中率 +10%
	不利	命中率 -10%、等级补正无效
A	有利	命中率 +10%、攻击 +1
	不利	命中率 -10%、攻击 -1、等级补正无效

等级补正			
武器等级	C	B	A
剑	攻击 +1	攻击 +2	攻击 +3
枪	攻击 +1	命中率 +5%、攻击 +1	命中率 +5%、攻击 +2
斧	命中 +5%	命中率 +10%	命中率 +15%
弓	攻击 +1	命中率 +5%、攻击 +1	命中率 +5%、攻击 +2
魔	攻击 +1	命中率 +5%、攻击 +1	命中率 +5%、攻击 +2
杖	回复量 +1	回复量 +2	回复量 +3

武器等级提升	E → D	D → C	C → B	B → A
必要经验值	30	45	60	60

每攻击（回复）1 次，武器经验值 +2，连续攻击 2 下也只算 1 次。

武器炼成

正篇剧情每章开始前进入武器店都有 1 次炼成武器的机会，可以对部分武器、魔法的威力、命中、必杀这 3 项进行修改。允许的改造范围如下：威力 0 ~ ±10，命中 0 ~ ±30，必杀 0 ~ ±30。炼成后武器的名称会以蓝色字体表示，但并非所有的武器都可以进行炼成。

支援系统

本作重新引入了支援对话系统，能够触发支援的同伴只要一起出战就会提升好感度，新增项目“みんなの様子”中也会随机提升好感度。当好感度累积到一定值后，在准备界面的“会话”项中就会出现两人的对话事件，一共有 3 个等级，完成对话后两人在战斗中位于 3 格以内就会追加支援效果（不过有部分人物的效果是单方面的），每个等级的效果有所不同，而完成 3 级对话后还会获得道具。



对话事件 1	命中率 +5%、回避率 +5%
对话事件 2	命中率 +10%、回避率 +10%
对话事件 3	命中率 +10%、回避率 +10%、必杀率 +5%、必杀回避 +5%

计算公式

伤害计算

物理攻击力 = 力 + 武器攻击力 × 特效系数 + 武器等级补正 + 相克补正
魔法攻击力 = 魔 + 魔道书攻击力 × 特效系数 + 武器等级补正
物理防御力 = 守备 + 地形效果
魔法防御力 = 魔防
伤害值 =（攻击力 - 防御力）× 必杀系数
对被攻击方有特效时（伤害值为绿色），特效系数 =3，其他时候 =1
发动必杀时，必杀系数 =3，其他时候 =1

追击发动条件

自身速度 - 对手速度 ≥ 4

确率计算

命中率 = 技 + 幸运 ÷ 2+ 武器命中 + 相克补正 + 支援效果 + 职业修正 + 武器等级补正
回避率 = 速 + 幸运 ÷ 2+ 地形效果 + 支援效果
必杀率 =（技 > 20 时）20 ÷ 2+ 技的个位数字 + 武器必杀值 + 支援效果 + 职业修正
（技 < 20 时）技 ÷ 2+ 武器必杀值 + 支援效果 + 职业修正
必杀回避 = 幸运 + 支援效果
实际命中率 = 命中率 - 回避率
实际必杀率 = 必杀率 - 必杀回避



职业修正	
スナイパー	命中率 +5%、必杀率 +5%
バーサーカー	必杀率 +10%
ソードマスター	回避率 +10%

原创单位做成

男性职业初始能力										
名称	HP	移动	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防	武器等级
佣兵	20	7	6	0	11	10	3	5	0	剑D
アーマーナイト	20	5	8	0	5	1	3	11	0	枪D
ソシアルナイト	20	9	7	0	5	7	3	7	0	剑E、枪D
战士	24	6	9	0	6	7	3	3	0	斧D
アーチャー	18	5	7	0	6	5	3	6	0	弓D
魔道士	18	6	2	3	4	4	3	2	3	魔D

女性职业										
名称	HP	移动	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防	武器等级
剑士	18	7	5	0	12	12	3	4	0	剑D
ペガサスナイト	18	8	6	2	8	8	3	5	6	枪D
ソシアルナイト	20	9	7	0	5	7	3	7	0	剑D、枪E
アーチャー	18	5	7	0	6	5	3	6	0	弓D
魔道士	18	6	2	3	4	4	3	2	3	魔D

开场占卜影响			
	过去	现在	未来
幸运、魔防	商人の子	贤さ	富裕者
守备	圣职の子	优しさ	博爱者
力、魔力	孤儿	异质さ	隐遁者
HP	农村の子	强さ	求道者
技、速	贵族の子	美しさ	荣誉者

"过去"的选项相应能力+2(HP则+4),"现在"的选项相应能力+1(HP则+2),"未来"的选项相应成长率有提升。不过3次占卜无法全部选择同一项能力,比如过去时选择了增加守备的"圣职の子",现在和未来的选项中就会自动消去"优しさ"和"博爱者"。角色的初始装备与武器等级有关,职业为骑士时将携带等级较高的那一种武器出场。



攻略表

本作无论选哪种难度都会先进入长达8关的前日篇,除了ノーマル难度外,其他难度都不会出现教程解说,而敌援军在出现的该回合就会立马展开行动。难度越高敌方的兵力配置及装备越强,部分敌人的出击规律有所差异,甚至宝箱和敌方掉落的道具也有不同。下文数据以ノーマル难度为基准,适合普通玩家和系列新玩家。选择较高难度的话,一开始的角色职业和能力非常重要,由于本作可以自由变更兵种,因此建议玩家先选择较为强力的职业来通过序章。不过需要注意的是,男性角色依然有两种职业类别之分,在没有解除兵种类别限制的情况下是不能跨类变更的,具体请参看前文的"职业系统"部分。游戏有Good Ending和Bad Ending之分,后文中会有列表用红字标出真结局必须的五个晶球和12枚星之碎片,各位玩家大人不要落下。

第一章 相遇

胜利条件	敌全灭
出击人数	マイユニットのみ
敌	■アリティア军 2
	ジェイガン(パラディン)
	一般兵(ソルジャー)
道具	–
同伴	–
增援	–
记录点	–



第二章 年轻的战士们

胜利条件	敌全灭
出击人数	マイユニット
	ライアン
敌	■アリティア军 2
	ルーク(ソシアルナイト)
	ロディ(ソシアルナイト)
道具	–
同伴	ライアン
增援	–
记录点	–

第三章 训练开始

胜利条件	敌全灭
出击人数	マイユニット
	ライアン
	ルーク
	ロディ
敌	■アリティア军3
	シーダ(ペガサスナイト)
	一般兵(佣兵)
	一般兵(战士)
道具	–
同伴	ルーク(ソシアルナイト)
	ロディ(ソシアルナイト)
增援	–
记录点	–

第四章 新的战友

胜利条件	敌全灭
出击人数	マイユニット・ルーク・ロディ
	ライアン・シーダ・リフ
敌	※アテナ路线
	一般兵(ソルジャー)×2・一般兵(佣兵)・一般兵(剑士)・アテナ
	※ジョルジュ路线
	■アカネイア军 1
	ジョルジュ(スナイパー)
	■アリティア军 3
	一般兵(佣兵)×2
	一般兵(战士)
道具	无
同伴	シーダ(ペガサスナイト)
	リフ(僧侣)
增援	–
记录点	–

第五章 行军任务

胜利条件	敌全灭
出击人数	マイユニット・ルーク・ロディ
	ライアン・シーダ・リフ・アテナorゴードン
敌	■ならず者6
	ならず者(蛮族)×3
	ならず者(盗贼)
	ならず者(ハンター)×2
道具	きずぐすり(蛮族)
同伴	アテナ(剑士)与ゴードン(アーチャー)之一
	マリク(魔道士)
增援	–
记录点	–

第六章 羁绊

胜利条件	敌全灭
出击人数	マイユニット+4
敌	※ドーガ路线
	■アリティア军 5
	ドーガ(アーマーナイト)
	一般兵(ソルジャー)×2
	一般兵(アーチャー)
	一般兵(魔道士)
	※オグマ路线
	■アリティア军5
	オグマ(佣兵)
	一般兵(战士)×2
	一般兵(ソシアルナイト)
	一般兵(アーチャー)
道具	きずぐすり(ドーガ)※ドーガ路线
	きずぐすり(オグマ)※オグマ路线
同伴	セシル(ソシアルナイト)
	ドーガ(アーマーナイト)与オグマ(佣兵)二选一
增援	–
记录点	–



第七章 最后的试炼

胜利条件	敌全灭
出击人数	マイユニット+5
敌	※カイン路线
	■アリティア军7
	カイン(ソシアルナイト)
	一般兵(アーマーナイト)×2
	一般兵(剑士)×2
	一般兵(アーチャー)×2
	※エスト路线
	■アリティア军7
	エスト(ペガサスナイト)
	一般兵(战士)×2
	一般兵(佣兵)×2
	一般兵(アーチャー)×2
道具	てつの弓(アーチャー)
	てつの剑(剑士)※カイン路线
	てつの剑(佣兵)※エスト路线
	ライブ(カイン)※カイン路线
	ライブ(エスト)※エスト路线
同伴	カイン(ソシアルナイト)与エスト(ペガサスナイト)二选一
增援	■3回合目
	ペガサスナイト ※カイン路线
	ソシアルナイト(地图东) ※エスト路线
记录点	–

第八章 暗杀英雄王

胜利条件	敌全灭
出击人数	マルス+マイユニット+6
敌	■暗杀组织 11
	カタリナ(魔道士)
	暗杀组织(盗贼)×4
	暗杀组织(蛮族)×2
	暗杀组织(ハンター)×2
	暗杀组织(魔道士)×2
道具	きずぐすり(蛮族)
同伴	マルス(ロード)
增援	■2回合目终了时
	盗贼×2(地图南端出口)
记录点	1



第一章 远征古鲁尼亚

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋8
敌	■グルニア军1
	ロレンス（ジェネラル）
	■ならず者9
	ならず者（蛮族）×6
	ならず者（ハンター）×3
道具	きずぐすり（蛮族）×2
	金块（西の洞窟）
	リライブ（章クリア时） ※ロレンスと話した場合のみ
同伴	アラン（パラディン）
	ドーガ（アーマーナイト） ※前面没有加入时
	ゴードン（アーチャー）※前面没有加入时
	マリーシア（シスター）
增援	■1回合目终了时
	盗贼（西の洞窟）
记录点	2

第二章 马克多尼亚的叛乱

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋8
敌	■マケドニア军13
	ルーメル（ドラゴンナイト・LV3）： はがねの斧
	ウォレン（ハンター・LV2）： はがねの弓
	マケドニア兵（ドラゴンナイト・LV1）×2：てつの枪
	マケドニア兵（ソシアルナイト・LV2）×2：ぎんの剑
	マケドニア兵（ソシアルナイト・LV2）×2：てつの枪
	マケドニア兵（ソルジャー・LV1）×2：てつの枪
	マケドニア兵（ソルジャー・LV1）： てつの枪・きずぐすり
	マケドニア兵（ハンター・LV2）：てつの弓
	マケドニア兵（ハンター・LV2）： てつの弓・きずぐすり
	■ならず者 1
	ならず者（盗贼・LV2）： てつの剑・レディソード
道具	はがねの斧（ルーメル）
	きずぐすり×2（ソルジャー、ハンター）
	レディソード（盗贼）
同伴	カチュア（ペガサスナイト）
	マジ（战士）
	ウォレン（ハンター）
	リンダ（魔道士）
增援	－
记录点	2

第三章 被带走的公主

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋8
敌	■マケドニア军13
	リュッケ（ジェネラル）
	マチス（ソシアルナイト）
	マケドニア兵（ソシアルナイト）×3
	マケドニア兵（シューター）
	マケドニア兵（ドラゴンナイト）×7
	■ならず者1
	ならず者（盗贼）
道具	はがねの剑（盗贼）
	マスタープルフ（ドラゴンナイト）
	星のタウルス（リュッケ）
	のやり（ドラゴンナイト）
	てつの斧（ドラゴンナイト）
	跳ね桥のカギ（地图中央南の村）
同伴	パオラ（ペガサスナイト）
	サジ（战士）
	ジュリアン（盗贼）
	マチス（ソシアルナイト）
增援	■2回合目终了时
	マケドニア兵（ソシアルナイト）
	■4回合目终了时
	マケドニア兵（ソシアルナイト）
记录点	2

第三章外传 暗中活跃的影子们

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋5
敌	■暗杀组织9
	クライネ（スナイパー）
	暗杀组织 （アーマーナイト）×6
	暗杀组织 （アーチャー）×2
道具	－
同伴	リフ（僧侣）
增援	■4回合目终了时
	アーマーナイト×2（中央と右の砦）
记录点	－

第四章 悲喜交加

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋9
敌	■ならず者16
	ガイル（海贼）
	ならず者（盗贼）×2
	ならず者（蛮族）×9
	ならず者（ハンター）×4
	■その他1
	シリウス（パラディン）
道具	金块（ガイル）
	はがねの弓（ハンター）
	きずぐすり（ハンター）
	デビルソード（盗贼）
	アーマーキラー（盗贼）
	シェイバー（南西の村を访问）
同伴	オグマ（佣兵）
	ユミナ（シスター）
	ユベロ（魔道士）
	シリウス（パラディン）
	カシム（ハンター）
	シーダ（ペガサスナイト）
增援	■6回合目终了时
	ならず者（蛮族）×2 （地图西の砦）
	ならず者（ハンター） （地图西の砦）
	ならず者（海贼） （地图东の砦）
记录点	2

第五章 古鲁尼亚解放

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋10
敌	■アカネイア军20
	トラース（シューター）
	アカネイア兵（シューター）
	アカネイア兵（アーマーナイト）×3
	アカネイア兵 （ソシアルナイト）×6
	アカネイア兵 （ドラゴンナイト）×3
	アカネイア兵（魔道士）×2
	ジョルジュ（スナイパー）
	アカネイア兵（スナイパー）×3
	■ならず者×3
	リカード（盗贼）
	ならず者（盗贼）×2
	■その他 1
	バーツ（战士）
道具	ハマーン（访问西北村庄）
	てつの剑（ならず者）
	マスタープルフ（ならず者）
	圣水（魔道士）
	ファイアー（魔道士）
	きずぐすり（ドラゴンナイト）
	星のジェミニ（トラース）
同伴	リカード（盗贼）
	バーツ（战士）
增援	－
记录点	2

注：说得リカード后，得到道具"打折卡"メンバーカード，这是进入隐藏商店的凭证。



隐藏商店	
位置	商品
武器屋和道具屋之间的一格	マスタープルフ x1

第六章 恶之巢穴

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋10
敌	■アカネイア军16
	ラング（星のキャンサー） アカネイア兵（司祭）×2
	アカネイア兵（魔道士）×3
	アカネイア兵（アーマーナイト）×4
	アカネイア兵（司祭）×2
	アカネイア兵（アーマーナイト）×5
道具	星のリブラ、大金块、魔法盾
同伴	フレイ（ソシアルナイト）
	ノルン（アーチャー）
	サムトー（剑士） 星のアクエリア
	ウェンデル（贤者）
增援	アカネイア兵（アーマーナイト）×1
	アカネイア兵（ソシアルナイト）×2
	アカネイア兵（アーチャー）×1
记录点	－

第六章外传 佣兵部队

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋6
敌	■暗杀组织1
	ローロー（バーサーカー）
	■佣兵10
	シーザ（佣兵）
	ラディ（剑士）
	暗杀组织（アーチャー）×2
	暗杀组织（战士）×6
道具	－
同伴	シーザ（佣兵）
	ラディ（佣兵）
增援	－
记录点	－

第七章 红色剑士

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋9
敌	■ならず者14
	ダール（盗贼・LV10）： サンダーソード
	ならず者（盗贼・LV6）×4： てつの剑
	ならず者（盗贼・LV6）： キルソード・天使の衣
	ならず者（盗贼・LV6）： キルソード・マスタープルフ
	ならず者（盗贼・LV6）： てつの剑・星のスコーピオ
	ならず者（盗贼・LV6）： てつの剑・マスタープルフ
	ならず者（盗贼・LV6）： てつの剑・倭刀
	ならず者（盗贼・LV6）： てつの剑・金块
	ならず者（ハンター・LV6）×3： はがねの弓
	■アカネイア军6
	アストリア（勇者・LV5）： メリクル
	アカネイア兵（勇者・LV3）×3： ぎんの剑
	アカネイア兵（勇者・LV3）×2： ぎんの斧

第七章 红色剑士

道具	リブロー（西の洞窟）
同伴	ナバール（剑士）
	フィーナ（踊り子）
增援	■西の洞窟に近づいた回合の敌phase
	火龙（火龙・LV5）： 火のブレス・火龙石（洞窟）
	■3回合目敌phase
	アカネイア兵（ソシアルナイト・LV7）×2：はがねの剑（北西の砦）
	アカネイア兵（アーマーナイト・LV7）：キラーランス（北西の砦）
	アカネイア兵（アーマーナイト・LV7）：ナイトキラー（北西の砦）
	アカネイア兵（魔道士・LV5）： エルファイアー（北の砦）
	■5回合目敌phase
	アカネイア兵（ソシアルナイト・LV7）×2：はがねの剑（北西の砦）
	アカネイア兵（アーマーナイト・LV7）：キラーランス（北西の砦）
	アカネイア兵（アーマーナイト・LV7）：ナイトキラー（北西の砦）
	アカネイア兵（魔道士・LV5）： エルファイアー（北の砦）
	■7回合目敌phase
	アカネイア兵（ソシアルナイト・LV7）×2：はがねの剑（北西の砦）
	アカネイア兵（アーマーナイト・LV7）：キラーランス（北西の砦）
	アカネイア兵（アーマーナイト・LV7）：ナイトキラー（北西の砦）
	アカネイア兵（魔道士・LV5）： エルファイアー（北の砦）
记录点	2

第八章 热情之桥

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋10
敌	■アカネイア军17
	ハーディン（皇帝）
	アカネイア兵（ジェネラル）×4
	アカネイア兵（スナイパー）×2
	※ジョルジュ（スナイパー）
	ロジャー（アーマーナイト）
	アカネイア兵（パラディン）×2
	※アストリア（勇者）
	アカネイア兵（勇者）×5
	■ならず者2
	ならず者（盗贼）×2
道具	ぎんの弓（スナイパー）
	术书（ジェネラル）
	火龙石（盗贼）
	星のレオ（盗贼）
同伴	カイン（ソシアルナイト）
	バヌトゥ（マムクート）
	ロジャー（アーマーナイト）
	ジョルジュ（星のサジタリス）
增援	■2、4回合目终了时
	アカネイア兵（ソシアルナイト） ×2（地图南西砦）
	アカネイア兵（アーマーナイト） ×2（地图南西砦）
	■4回合目终了时
	アカネイア兵（魔道士）（地图南砦）
	■6回合目终了时
	アカネイア兵（ジェネラル）×4 （地图北东）
记录点	2



第九章 魔道的圣域

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋11
敌	■カダイン魔道军 18
	ヨーデル（司祭）
	カダイン兵（司祭）×2
	カダイン兵（魔道士）×6
	エッツエル（ソーサラー）
	カダイン兵（ドラゴンナイト）×4
	ならず者（盗贼）×4
道具	マスターブルフ（司祭、盗贼）
	リライブ（司祭）
	はやての羽（司祭）
	サンダー（魔道士）
	きずぐすり（魔道士）
	はがねの枪（ドラゴンナイト）
	はがねの斧（ドラゴンナイト）
	きずぐすり（ドラゴンナイト）
	シーフ（盗贼）
	はがねの剑（盗贼）
	ブーツ（西側の宝箱）
	星のカブコーン（东側の宝箱）
同伴	ミネルバ（星のバルゴ）
	エッツエル（ソーサラー）
增援	■9回合目终了时
	※アストリア（勇者）（地图南）
	アカネイア兵（勇者）×5（地图南）
记录点	2

第十章 两位魔道士

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋11
敌	■カダイン魔道军 20
	エルレーン（魔道士）
	カダイン兵（佣兵）×5
	カダイン兵（魔道士）×6
	カダイン兵（司祭）×2
	カダイン兵（シスター）×6
道具	ファイアー（魔道士）
	エルファイアー（魔道士）
	きずぐすり（司祭）
	圣水（司祭）
	キルソード（佣兵）
	サイレス（外周西の宝箱）
	アンロック（外周东の宝箱）
	リブロー（玉座后・西の宝箱）
	金块（大）（玉座后・东の宝箱）
	シルバーカード（章クリア时）
同伴	マリク（魔道士）
	エルレーン（魔道士）星のアリエス
	ダイス（战士）
	マリス（剑士）
增援	–
记录点	2

第十章外传 假面的狞笑

胜利条件	本物のローローの击破
出击人数	マルス +6 人
敌	ローロー（バーサーカー）×6
道具	–
同伴	ホルス（ジエネラル）
增援	ローロー–2
记录点	–

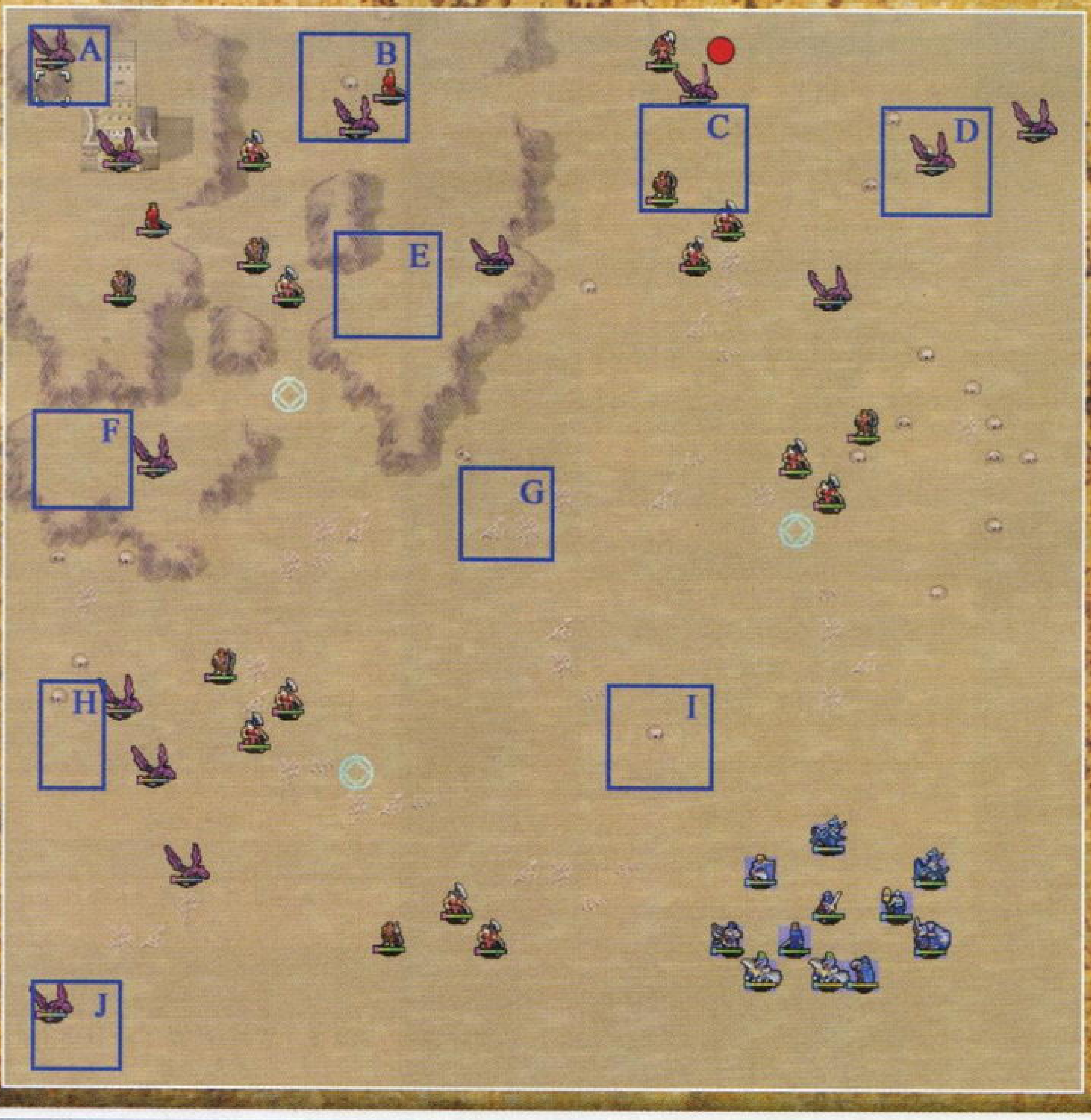


第十一章 安利之路

胜利条件	压制
出击人数	マルス +11 人
敌	飞龙（飞龙）x11
	砂の部族（蛮族）x10
	砂の部族（ハンター）x6
	の部族（ソードマスター）
	ジェイク（ウォーリアー）
道具	ドラゴンソード：飞龙（城门）
	キラーアクス：蛮族（北西记录点付近）
	マスターソード：ソードマスター
	はがねの弓：ハンター（南记录点付近）
	きずぐすり：飞龙（南记录点付近）
	きずぐすり：飞龙（地图北东）
	はがねの斧：蛮族（地图北）
	力のしずく：飞龙（北西记录点付近）
同伴	ジェイク（ウォーリアー）
增援	无
记录点	3

解决掉敌人后就是爽快的寻宝时间，具体请参看图示和坐标。以地图最左上角的为（0,0），其周围一定范围内都可以发现宝物。红点则表示秘密商店的位置所在，里面出售的武器如下：ドラゴンソード、アーマーキラー、レイピア、ナイトキラー、ウィングスピア、ドランゴンランス、ハンマー、ポールアクス。

隐藏宝物： A. 天空のムチ（1,0）、B. 力のしずく（10,2）、C. 术书（20,4）、D. 龙の盾（26,2）、E. 秘传の书（10,6）、F. 女神の像（0,12）、G. 天使の衣（14,13）、H. レディソード（0,21）、I. 精灵の粉（19,21）、J. はやての羽（1,29）



秘密商店
ドラゴンソード x3、アーマーキラー x3、レイピア x1
ナイトキラー x3、ウイングスピア x1、ドラゴンランス x3
ハンマー x3、ポールアクス x3

第十二章 火龙的墓场

胜利条件	压制
出击人数	マルス +10 人
敌	火龙（火龙）x11
	火の部族（蛮族）x3
	飞龙（飞龙）x3
	火の部族（ソードマスター）
	ダロス（バーサーカー）
道具	マスターブルフ：火龙（城门）
	ぎんの剑：ソードマスター
	きずぐすり：火龙（地图北突き当たりの砦）
	デビルアクス：蛮族（右側の砦）
	星のピスケス：火龙（地图北东の砦）
同伴	ダロス（バーサーカー）
	ロベルト（ホースメン）
	ベルフ（ソシアルナイト）
	ライデン（ソシアルナイト）
增援	
3回合目　始时	
地图南东砦：火龙（火龙）x2、火の部族（蛮族）	
5回合目　始时	
地图北突き当たりの砦：飞龙（飞龙）x2、火龙（火龙）	
地图中央砦：飞龙（飞龙）x2	
15回合目　始时	
地图北突き当たりの砦：火龙（火龙）x2、火の部族（蛮族）	
地图中央砦：飞龙（飞龙）x2	
记录点	2

第十三章 冰雪大地

胜利条件	压制
出击人数	マルス +10
敌	冰龙（冰龙）x10
	冰の部族（ダークマージ）x6
	冰の部族（蛮族）x5
	冰の部族（盗贼）x2
	飞龙（飞龙）x4
	ベック（ホースメン）

第十三章 冰雪大地

道具	マスターブルフ：冰龙（城门）
	エルファイアー：ダークマージ（地图中央宝箱西隣）
	きずぐすり：蛮族（地图南东）
	きずぐすり：ダークマージ（地图南西）
	ドラゴンソード：宝箱（初期配置上）
	ドラゴンランス：宝箱（初期配置右上）
	精灵の粉：宝箱（城の东）
同伴	ベック（ホースメン）
增援	城のある島（橋のマスより先）に入した次回合より2回合
	各砦：冰龙（冰龙）x3
记录点	2



秘密商店		
位置：新同伴ベック初期出现位置附近的两棵树之间的空格		
道具名	价格	贩卖个数
キルソード	1500G	3
キラーランス	1800G	3
キラーアクス	1400G	3
キラーボウ	1600G	3
シェイバー	1500G	3
リブロー	1500G	3



第十三章外传 雪白的黑暗之中

胜利条件	敌全灭
出击人数	マルス +7
敌	クライネ（スナイパー）
	暗杀组织（シューター）x4
	暗杀组织（蛮族）x4
	剑士 x2
道具	アイオテの盾
同伴	アテナ（剑士）
增援	无
记录点	无

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
01				射												宝
02							敌									
03	敌															
04																
05		射														
06																
07																
08																
09							敌									
10					射											将
11														敌		射

将：BOSS 库莱内（ぎんの弓）
红色“射”字：弩车，飞行系特效
蓝色“射”：弩车
红色敌：蛮族（はがねの斧）
蓝色敌：蛮族（手斧）
宝：艾奥特之盾（消除飞行系的弱点，尽可能获得）



第十四 章破解的谜团

胜利条件	压制
出击人数	マルス +10
敌	冰龙（冰龙）x10
	冰の部族（盗贼）x7
	冰の部族（ダークマージ）x6
道具	ソードキラー（中间房间、宝箱）
	アゲイン（左の房间、左の宝箱）
	魔よけ（左の房间、右の宝箱）
	伤药（冰龙）
	金块大（盗贼）
	アーマーキラー（盗贼）
	ポールアクス（盗贼）
	ナイトキラー（盗贼）
	リカバー（盗贼）
	マスターブルフ（盗贼）
	ワープ（盗贼）
同伴	チェイニー、チキ
增援	冰龙 ×3
记录点	1

注：本关需要先让马尔斯走到中央亮光的那一格，加多（ガトー）就会送上光之宝玉（光のオーブ），如果十二个星之碎片全部集齐，还将得到星之宝玉（星のオーブ），没有此物的话是无法进入 Good Ending 的，也无法收得右侧房间的琪琪（チキ）。



秘密商店		
位置：左面的屋子和中间的屋子之间的区域（该区域只能用传送杖ワープ才能到达），河中心的一块平地上。		
武器名	价格	贩卖个数
火龙石	3000G	1
冰龙石	3000G	1
飞龙石	3000G	1
魔龙石	3000G	1

第十五 章王子归来

胜利条件	压制
出击人数	マルス +11
敌	エイベル（ジェネラル）
	アベル（パラディン）
	アカネイア兵（ジェネラル）x2
	アカネイア兵（スナイパー）x3
	アカネイア兵（魔道士）x4
	アカネイア兵（司祭）x3
	アカネイア兵（シューター）x2
	アカネイア兵（パラディン）x4
	アカネイア兵（ホースメン）x3
	アカネイア兵（アーマーナイト）x5
	アカネイア兵（战士）x2
	ならず者（盗贼）x3
道具	■敌ドロップ
	ぎんの枪：エイベル（城门）
	ナイトキラー：アベル（城门の西側）
	キラーボウ：スナイパー（城の南）
	きずぐすり：魔道士（城の南东）
	リブロー：司祭（城の北、西側）
	ライブ：司祭（城の北、东側）
	きずぐすり：パラディン（北）
	はがねの剑：パラディン（东）
	ぎんの枪：パラディン（南）
	ぎんの弓：ホースメン（中央）
	きずぐすり：ホースメン（东）
	手枪：アーマーナイト（北の扉前）
	ファイアー：魔道士
	キラーランス：ジェネラル（房间内）
	リライブ：司祭
	はがねの枪：アーマーナイト
	きずぐすり：アーマーナイト
	エルファイアー：魔道士
	はがねの弓：スナイパー
	はがねの斧：战士（北）
	手斧：战士（南）
	扉のカギ：魔道士
	レイピア：盗贼
	ぎんの剑：盗贼（地图南西）
	ぎんの斧：盗贼
	■村访问，二选一
	龙の盾：左の村
	力のしずく：右の村
同伴	エスト
	トムス
	アベル
增援	ソシアルナイト ×2
	ホースメン
	魔道士
	パラディン
	盗贼 ×2
	ソシアルナイト ×2
	ホースメン
	魔道士
	パラディン
	ホースメン ×2
记录点	2

第十六章 王都夺还

胜利条件	压制
出击人数	マルス +10
敌	ウィロー（司祭）
	アカネイア兵（司祭）x4
	アカネイア兵（ジェネラル）
	アカネイア兵（ソルジャー）x2
	アカネイア兵（ウォーリアー）x2
	アカネイア兵（魔道士）x2
	アストリア（勇者）
	アカネイア兵（勇者）x5
	アカネイア兵（スナイパー）x3
	ならず者（盗贼）x5
道具	マスターブルフ（宝箱）
	金块大（宝箱）
	天空のムチ（宝箱）
	はやての羽（宝箱）
	シェイバー（宝箱）
	女神の像（宝箱）
	レスキュー（宝箱）
	銀の剑（勇者）
	銀の斧（勇者）
	伤药 ×2（勇者、ウォーリアー）
	大地のオーブ（盗贼）
	リカバー（ウィロー）
	リザーブ（司祭）
	リブロー（司祭）
	ハンマー（ウォーリアー）
同伴	アストリア（勇者）
增援	■开过房间或宝箱的回合终了时（初期配置の南）
	アカネイア兵（ウォーリアー）x2
	アカネイア兵（ソルジャー）
	アカネイア兵（魔道士）
记录点	2

第十六章外传 再会

胜利条件	敌全灭
出击人数	マルス＋マイユニット +5
敌	カタリナ
	暗黑组织（バーサーカー）×4
	暗杀组织（ソードマスター）×2
	暗杀组织（スナイパー）×2
道具	きずぐすり（バーサーカー）
	圣水（バーサーカー）
同伴	カタリナ
增援	敌攻击开始两回合后
	暗杀组织（バーサーカー）×2
记录点	无

第十七章 古拉的落日

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋ 10
敌	シーマ（ジェネラル）
	サムソン（勇者）
	グラ兵（ソルジャー）x2
	グラ兵（アーチャー）x3
	アカネイア兵（スナイパー）x8
	アカネイア兵（ウォーリアー）x9
	アカネイア兵（ドラゴンナイト）x3
	ならず者（盗贼）x2
道具	天使の衣（访问西北村庄）
	秘传の书 （东边的门打开后的宝箱）
同伴	トーマス（スナイパー）
	シーマ（ジェネラル）
	サムソン（勇者）
	フロスト（司祭）
增援	ドラゴンナイト ×3 （地图东，海上）
	ドラゴンナイト ×3 （武器屋の西，海上）
记录点	2

第十八章山岭之战

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋ 11
敌	■オレルアン军　11
	ロシエ（パラディン）
	ビラク（パラディン）
	狼骑士团（パラディン）×4
	ウルフ（ホースメン）
	ザガロ（ホースメン）
	狼骑士团（ホースメン）×3
	■アカネイア军 13
	アカネイア兵 （ジェネラル）×8
	アカネイア兵（司祭）×3
	アカネイア兵 （シューター）×2
道具	术书（地图中央洞窟）
	命のオーブ（访问西南村子）
	リカバー（司祭）
	マスターブルフ（ジェネラル）
同伴	加入无
增援	■ 1 回合目终了时
	パラディン ×2（北の谷间）
	ホースメン（北の谷间）
	盗贼（地图中央洞窟）
记录点	1



秘密商店		
道具名	价格	贩卖个数
マスターブルフ	2500G	3
天空のムチ	2500G	1

第十九章 最后的决战

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋ 11
敌	■アカネイア军 22
	ネーリング（ジェネラル）
	アカネイア兵（シューター）×5
	アカネイア兵（ホースメン）×5
	アカネイア兵（ジェネラル）×3
	アカネイア兵（パラディン）×3
	アカネイア兵（ウォーリアー）×3
	アカネイア兵（司祭）×2
	■ならず者 2
	ならず者（盗贼）×2
	■オレルアン军 2
	サガロ（ホースメン）
	ウルフ（ホースメン）
道具	精灵の粉（ネーリング）
	ぎんの弓（ザガロ）
	龙の盾（ウルフ）
	ぎんの斧（ウォーリアー）
	リライブ（司祭）
	ぎんの剑（盗贼）
	きずぐすり
	トロン
	リブロー
	※ 18 章将ビラク杀害时发生
	ぎんの枪（パラディン）
同伴	ロシエ（パラディン）
	ビラク（パラディン）
	ザガロ（ホースメン）
	ウルフ（ホースメン）
增援	ビラク（地图南西）
	パラディン ×3（地图南西）
	※ 18 章将ビラク杀害时发生
	パラディン ×4
	■进入ネーリング周围六格， 回合结束后
	パラディン ×4
	ホースメン
	贤者
记录点	2

第二十章 暗黑皇帝

胜利条件	压制
出击人数	マルス＋ 11
敌	■アカネイア军 26
	ハーディン（皇帝）
	アカネイア兵（司祭）×6
	アカネイア兵 （ジェネラル）×5
	アカネイア兵（勇者）×4
	アカネイア兵 （スナイパー）×4
	アカネイア兵（贤者）×4
	アカネイア兵 （ウォーリアー）
	アカネイア兵（盗贼）
	■暗の部族 2
	地龙（地龙）
	暗の司祭（ソーサラー）
道具	グラディウス（ハーディン）
	暗のオーブ（ハーディン）
	きずぐすり（勇者）×2
	リザーブ（司祭）
	万能カギ（盗贼）
	勇者の斧
	金块（大）
	勇者の剑
	マスターブルフ
	アゲイン
	勇者の枪
	勇者の弓
同伴	ミディア（パラディン）
	パラディン ×8
	勇者 x2
	スナイパーx2
	ウォーリアーx2
	贤者 x2
记录点	2



第二十章外传 深渊之底

胜利条件	压制
出击人数	マルス +6
敌	■暗杀组织 13
	エレミヤ(司祭)
	暗杀组织(バーサーカー)×5
	暗杀组织(スナイパー)×4
	暗杀组织(ジェネラル)×3
道具	ロングボウ(スナイパー)
	エクスカリバー(西側の宝箱)
	オーラ(北东の宝箱)
同伴	–
增援	–
记录点	–

第二十一章 飞龙之谷

胜利条件	压制
出击人数	マルス+11
敌	■暗の部族 7
	暗の司祭(ソーサラー)×7
	■山の部族 22
	飞龙(飞龙)×9
	山の部族(バーサーカー)×7
	山の部族(ソードマスター)×3
	山の部族(盗贼)×3
道具	デビルアクス(バーサーカー)
	きずぐすり(バーサーカー)
	デビルソード(ソードマスター)
	スターライト(地图北东の村に访问)
	魔よけ(地图北端の洞窟)
同伴	ユミル(ウォーリア)
	ミシェイル(ドラゴンナイト)
增援	2、4 回合终了时,北方洞窟出现盗贼
	7、9 回合终了时地图中央出现飞龙
记录点	2



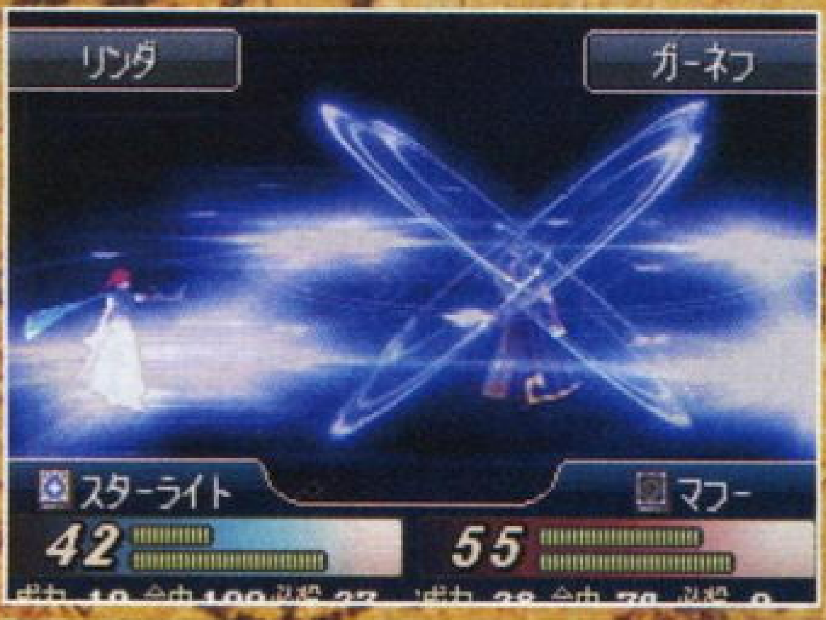
秘密商店
力のしずく x3、精灵の粉 x3、はやての羽 x3
女神の像 x3、龙の盾 x3、魔よけ x3
天使の衣 x3、术书 x3

第二十二章 龙之祭坛

胜利条件	压制
出击人数	マルス+11
敌	■暗の部族 32
	魔龙 ×7
	火龙 ×2
	暗の司祭(ソーサラー)×14
	暗の部族(バーサーカー)×5
	暗の部族(ソードマスター)×4
道具	ドラゴンランス
	ドラゴンソード
	扉のカギ(ソーサラー)
同伴	ナギ(マムクート)
增援	2/4/6/7/9/11/13 回合终了时
记录点	1

第二十三章魔王再临

胜利条件	压制
出击人数	マルス +11
敌	■暗の部族 28
	ガーネフ(ソーサラー)
	魔龙(魔龙)×6
	火龙(火龙)×5
	暗の司祭(ソーサラー)×16
道具	オーム(西の宝箱)
	ハマーン(东の宝箱)
	ファルシオン(ガーネフ)
同伴	加入无
增援	第八回合终了是火龙 x2、魔龙随机 x2
记录点	2



终章 光与影

胜利条件	敌将の击破
出击人数	マルス+11
敌	■暗の部族 23
	メディウス(暗黑龙)
	レナ(司祭)
	マリア(司祭)
	ニーナ(司祭)
	エリス(司祭)
	地龙(地龙)×3
	魔龙(魔龙)×3
	飞龙(飞龙)×4
	冰龙(冰龙)×4
	火龙(火龙)×4
道具	エルファイアー(レナ)
	リブロー(マリア)
	トロン(ニーナ)
	リザーブ(エリス)
同伴	レナ(司祭)
	マリア(司祭)
	ニーナ(司祭)
	エリス(司祭)
增援	■每回合终了时
	火龙(ランダム)
	魔龙(ランダム)
	飞龙(ランダム)
	地龙(ランダム)
记录点	1





资料

星之碎片收集								
名称	力	魔	技	速	运	守	防	入手
星のタウルス	+1	–	–	–	–	+1	–	[敌]3章:リュッケ
星のジェミニ	+1	+1	–	–	–	–	–	[敌]5章:トラース
星のアクエリア	–	+1	–	–	–	–	+1	[味]6章:サムトー
星のキャンサー	–	–	–	–	–	+2	–	[敌]6章:ランゲ
星のリブラ	–	–	–	–	+2	–	–	[宝]6章:宝箱
星のスコーピオ	–	–	–	+2	–	–	–	[敌]7章:盗贼
星のサジタリス	–	–	+2	–	–	–	–	[味]8章:ジョルジュ
星のレオ	+2	–	–	–	–	–	–	[敌]8章:盗贼
星のカプコーン	–	+2	–	–	–	–	–	[宝]9章:宝箱
星のバルゴ	–	–	–	–	–	–	+2	[味]9章:ミネルバ
星のアリエス	–	–	+1	–	+1	–	–	[味]10章:エルレーン
星のピスケス	–	–	–	–	–	+1	+1	[敌]12章:火龙

五大宝珠	
名称	效果
光のオーブ	持有时,敌人的地形效果无效化
星のオーブ	持有时,全能力值 +2
大地のオーブ	持有时,周围的同伴必杀率上升
命のオーブ	持有时,每回合回复 HP20
暗のオーブ	持有时,封印敌人一切攻击

注:12 枚星之碎片和五大宝珠的位置在攻略中用红色字体标出。

全人物加入方法

头像	姓名	初始职业	加入章节
	マルス	ロード	1章,初始
	アラン	パラディン	1章,初始
	ドーガ	アーマーナイト	1章,初始
	ゴードン	アーチャー	1章,初始
	セシル	ソシアルナイト	1章,初始
	ルーク	ソシアルナイト	1章,初始
	ロディ	ソシアルナイト	1章,初始
	ライアン	アーチャー	1章,初始
	マリーシア	シスター	1章,访问村庄
	カチュア	ペガサスナイト	2章,初始
	マジ	战士	2章,访问村庄
	ウォレン	ハンター	2章,カチュア说得
	リンダ	魔道士	2章,结束
	パオラ	ペガサスナイト	3章,初始
	サジ	战士	3章,访问村庄
	ジュリアン	盗贼	3章,访问村庄
	マチス	ソシアルナイト	3章,ジュリアン说得
	リフ	僧侣	3章外传,初始

头像	姓名	初始职业	加入章节
	オグマ	佣兵	4章,初始
	ユミナ	シスター	4章,初始
	ユベロ	魔道士	4章,初始
	シリウス	パラディン	4章,オグマ说得
	カシ	ハンター	4章,访问村庄
	シーダ	ペガサスナイト	4章,结束
	バーツ	战士	5章,オグマ说得
	リカード	盗贼	5章,ジュリアン说得
	フレイ	ソシアルナイト	6章,第3回合
	ノルン	アーチャー	6章,第3回合
	サムトー	剑士	6章,シーダ或オグマ说得
	ヴェンデル	贤者	6章,结束
	シーザ	佣兵	6章外传,结束(过关时存活)
	ラディ	剑士	6章外传,结束(过关时存活)
	ナバール	剑士	7章,初始
	フィーナ	踊り子	7章,初始
	カイン	ソシアルナイト	8章,初始
	バヌトゥ	マムクート	8章,访问村庄

头像	姓名	初始职业	加入章节
	ロジャー	アーマーナイト	8章,シーダ说得
	ジョルジュ	スナイパー	8章,マルス或ゴードン说得
	エッツエル	ソーサラー	9章,マルス说得
	ミネルバ	ドラゴンナイト	9章,访问村庄
	マリク	魔道士	10章,初始
	エルレーン	魔道士	10章,ヴェンデル说得
	マリス	剑士	10章,结束
	ダイス	战士	10章,结束
	ホルス	ジェネラル	10章外传,初始
	ジェイク	ウォーリアー	11章,シーダ说得
	ダロス	バーサーカー	12章,マルス说得
	ベルフ	ソシアルナイト	12章,结束
	ロベルト	ホースメン	12章,结束
	ライデン	ソシアルナイト	12章,结束
	ベック	ホースメン	13章,マルス说得
	アテナ	剑士	13章外传,初始
	チェイニー	コマンド	14章,初始
	チキ	マムクート	14章,マルス说得(需得到星之宝玉)
	トムス	ジェネラル	15章,初始
	エスト	ペガサスナイト	15章,初始

头像	姓名	初始职业	加入章节
	アベル	パラディン	15章,マルス或エスト说得
	ミシェラン	ジェネラル	16章,初始
	アストリア	勇者	16章,ジョルジュ说得
	カタリナ	贤者	16章外传,原创角色说得
	トーマス	スナイパー	17章,访问村庄
	シーマ	ジェネラル	17章,マルス说得(不能杀死グラ兵)
	サムソン	勇者	17章,シーマ说得(不能杀死グラ兵)
	フロスト	司祭	17章,结束
	ロシェ	パラディン	19章,访问村庄
	ビラク	パラディン	19章,ロシェ说得
	ザガロ	ホースメン	19章,ビラク说得
	ウルフ	ホースメン	19章,ザガロ说得
	ミディア	パラディン	20章,初始
	ユミル	ウォーリアー	21章,初始
	ミシェイル	ドラゴンナイト	21章,结束(15回合内让ミネルバ在村庄处待机,之后让マルス访问村庄)
	ナギ	マムクート	22章,初始
	マリア	司祭	最终章,ミネルバ说得
	ニーナ	司祭	最终章,シリウス说得
	エリス	司祭	最终章,マリク说得
	レナ	司祭	最终章,ジュリアン说得

由于前日篇的诸多角色加入后会自行离队,这里只总结出正篇时的加入方法。部分角色会提前出现但是无法说得,注意不要将其误杀了。

成长率的单位皆为%,角色的实际成长率还需要加上相应的职业修正,另外原创单位(マイユニット)的成长率还受到开篇占卜时"未来"选项的影响。

全人物成长率

姓名	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
マイユニット	30	25	15	30	30	60	20	10
マルス	50	45	5	45	45	80	25	10
アラン	0	0	0	0	0	10	0	0
ドーガ	20	25	0	30	50	40	25	10
ゴードン	30	30	0	20	10	50	20	10
セシル	30	30	20	45	65	50	15	10
ルーク	50	45	0	25	40	40	25	10
ロディ	40	35	0	35	55	60	25	10
ライアン	40	40	0	60	20	40	25	10
マリーシア	30	0	30	15	40	40	30	10
カチュア	50	40	10	60	55	50	20	10
マジ	30	20	10	15	40	50	15	10
ウォレン	40	40	0	45	15	40	25	10
リンダ	20	10	10	60	55	80	20	5
パオラ	40	50	10	75	5	20	20	10
サジ	30	25	0	40	20	45	15	0
ジュリアン	50	60	10	30	30	80	35	10
マチス	60	35	10	15	20	30	15	10
リフ	10	0	20	15	10	50	15	20
オグマ	50	40	0	30	30	60	15	15

全人物成长率

姓名	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
ユミナ	20	0	20	30	40	50	30	10
ユベロ	30	0	20	20	35	50	35	10
シリウス	55	50	10	35	40	60	35	10
カシム	30	30	10	35	25	30	10	5
シーダ	30	20	10	60	70	80	15	10
バーツ	30	30	0	35	30	50	20	0
リカード	30	30	0	0	30	60	25	10
フレイ	50	30	5	40	55	55	25	10
ノルン	30	25	0	30	35	50	20	10
サムトー	40	20	0	10	40	30	15	5
ヴェンデル	20	10	0	20	10	50	35	5
シーザ	40	30	10	20	35	30	15	10
ラディ	40	40	0	25	35	50	15	10
ナバール	50	35	0	30	40	75	15	10
フィーナ	30	50	10	50	50	80	10	15
カイン	50	25	0	45	60	70	20	10
バヌトゥ	−10	0	0	−10	−10	10	0	15
ロジャー	20	45	0	30	40	75	25	10
ジョルジュ	40	30	0	15	15	50	30	10
エッツエル	60	0	20	40	30	40	45	20
ミネルバ	50	40	0	40	25	60	20	5
マリク	50	0	10	45	50	70	30	5
エルレーン	60	0	10	30	30	30	40	0
マリス	30	30	15	40	30	50	0	15
ダイス	20	20	0	20	30	40	10	20
ホルス	40	40	0	25	30	35	40	10
ジェイク	30	50	10	40	70	70	30	20
ダロス	30	35	0	25	20	40	30	0
ベルフ	40	40	0	30	30	40	10	0
ロベルト	40	40	0	50	40	50	15	20
ライデン	30	35	0	40	40	40	5	10
ベック	40	30	20	40	40	30	30	5
アテナ	35	30	5	40	40	65	20	15
チェイニー	20	10	10	−10	20	40	15	20
チキ	40	30	10	50	60	90	10	15
トムス	30	45	0	40	20	40	25	5
エスト	30	70	10	60	55	70	20	10
アベル	60	45	0	35	50	40	25	10
ミシェラン	40	60	5	30	40	50	40	15
アストリア	50	40	0	25	20	60	15	5
カタリナ	60	0	20	50	55	70	35	20
トーマス	50	55	0	50	40	50	20	15
シーマ	20	55	0	45	60	80	10	20
サムソン	40	30	0	10	10	70	25	5
フロスト	50	15	20	30	30	20	20	10
ロシェ	55	35	0	35	40	70	25	15
ビラク	40	45	0	20	50	50	35	5
ザガロ	50	40	5	50	45	40	40	10
ウルフ	50	50	5	40	45	60	30	5
ミディア	50	25	0	35	50	20	30	20
ユミル	20	50	0	20	40	35	30	0
ミシェイル	60	50	0	40	30	20	30	10
ナギ	40	30	10	50	60	90	10	15
マリア	15	0	20	20	15	75	20	20
ニーナ	25	0	20	30	25	45	25	20
エリス	40	0	30	45	50	80	35	0
レナ	15	0	25	20	10	60	25	20

职业成长率修正

职业	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
ロード	40	15	−10	20	20	0	5	−5
盗贼	30	10	−20	30	40	0	5	−10
マムクート	50	20	10	30	20	0	10	−10
コマンド	40	30	−20	30	30	0	15	−15
踊り子	−	−	−	−	−	−	−	−
佣兵/勇者	60	20	−20	25	20	0	5	−10
剑士/ソードマスター	50	10	−10	20	25	0	5	−5
战士/ウォーリアー	80	40	−20	15	10	0	0	−15
海贼/バーサーカー	80	40	−20	15	10	0	0	−15
アーチャー/スナイパー	40	10	−10	20	30	0	10	−10
ハンター/ホースメン	40	20	−15	15	25	0	5	−15
アーマーナイト/ジェネラル	60	15	−15	20	0	0	30	−10
ソシアルナイト/パラディン	40	15	−10	25	10	0	15	−5
ペガサスナイト/ファルコンナイト	30	10	−15	20	25	0	10	0
ドラゴンナイト	40	10	−15	20	25	0	10	0
魔道士	20	−10	30	20	15	0	−15	10
贤者	20	−15	20	20	20	0	−15	20
ダークマージ/ソーサラー	20	−15	20	20	20	0	−15	20
僧侣/シスター	20	−15	10	15	20	0	−10	30
司祭	20	−15	20	20	20	0	−15	20



时隔一年多，众人期盼的《战国BASARA》新作终于问世。Capcom果然不负众望，《战国 BASARA 3》新启用的“战国戏剧绘卷”模式和素材收集系统都令游戏的可玩性大大翻倍，丰富多彩的攻击手段更令爽快度有了质的飞跃。虽然画面表现上仍不能令人满意，但不能否认，《战国 BASARA 3》绝对是8月最值得一玩的游戏。

通关时间：完美通关时间约160小时

戦国BASARA 3

文 八重樱 & 胜负师

协力 火花の祭 –XII 美编 NINA

战国BASARA 3	Capcom	动作
多机种	战国BASARA 3	日版
	2010年7月29日　1～2人	PS3：6990日元／Wii：5990日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

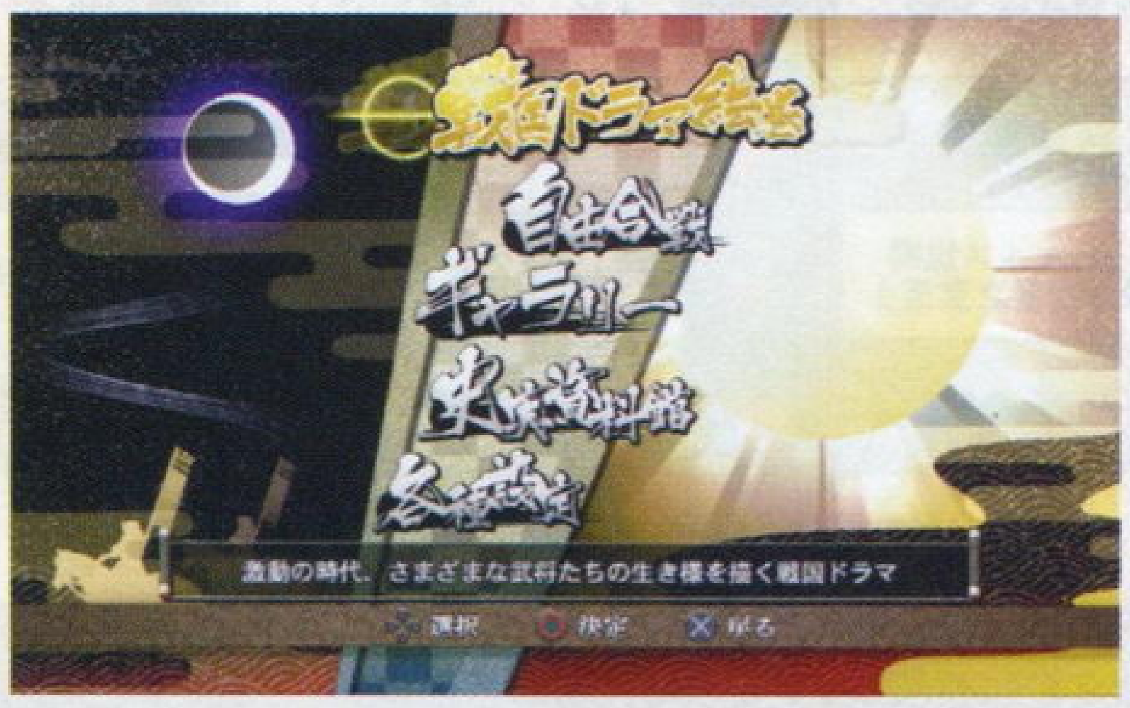
基本操作	PS3版	Wii版
移动	左摇杆或方向键	模拟控制器摇杆
视角	右摇杆	Wii遥控器十字键
通常技	□	A
固有技	△	B
	方向键＋△	方向键+B
	R1	A+B
	L1+△	Z+B
固有奥义	R2	Z+A+B
启动战刻	L2	–
BASARA技	○	甩Wii遥控器
究极BASARA技	L2+○	按住－键甩Wii遥控器
防御／反弹	L1	Z
回避	L1+摇杆	Z+摇杆
跳跃	×	C
受身	被击飞时按×	被击飞时按C
挑衅	SELECT	1
暂停／菜单	START	+
（Wii版支持经典手柄操作）		





系统解说

战国戏剧绘卷



战国戏剧绘卷是本作中新增的一种游戏模式，类似于过往几代的故事模式，但玩家可以自由选择对战的阵容，从而触发不同的结局。第一遍通关之后便会出现新的路线剧情。初步估算，每名角色想要完美的话（满级／全武器／全结局）大约需要10小时左右，本作共有16名角色，再加上刷素材什么的，与前几作相比游戏时间真是增加了不少。

进入战国戏剧绘卷后，会首先要求玩家选择一名可用角色，最初默认可使用6名角色，这6人每人通关一次会出现一名新角色，6位新角色中两两通关再出现一名新角色，最后的角色织田信长则需要用阿市通掉2条路线才能出现。选择角色后画面会提示玩家选择游戏难易度，最初可选择“普通”和“困难”这两种，任何一名角色的“困难模式”通关后即可选择最高难度“究极”。由于难度越高，越容易取得稀有武器、防具和资源，所以对自己操作有信心的玩家大可以上来就选择“困难”作战。完成上述几步后，就会进入战前准备的画面。玩家可以在这里选择武器、装具，也可在BASARA屋购买实用的辅助品，还可确认自己已完成的战国戏剧绘卷路线。下面将以表格的形式对这几个选项加以解释。

进军	前往选定的战场与对手进行交战，击破敌方总大将即可过关。每关都有2个特别恩赏，达成条件的话在过关后每个恩赏都会奖励一定量的经验值。
装备	装备不单单指的是武器、装具和固有技，还包括本作新增加的同伴系统和更换服装。
BASARA屋	同前作一样，BASARA屋依旧是让玩家购买强力道具的地方。由于本作引入了素材这一概念，使得道具不再只是花钱即可购得，大部分道具都需要对应的素材才能在“装具生产”模式下合成，难度一下子提高了不少。在“资源一览”模式中，我们可以看到已经入手的资源，以及取得条件等重要信息。
指南	指南分为两个部分，一是“系统解说”，基本没什么太大作用；二是“剧情履历”，玩家可以在这里确认自己已完成的路线，画面中那些显示为●的，是有角色专属过场动画的合战场。
各种设定	这里可以更改音效、镜头和自动存档等。

©CAPCOM CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED

自由合战

用任意角色挑战任意关卡，全作共有38个关卡可供选择，但初期默认只开启了一个关卡，更多的关卡需要玩家在“战国戏剧绘卷”中打通一遍才会出现在“自由合战”中。

美术馆

玩家可在这里查看角色介绍、观赏游戏影像、倾听游戏音乐、浏览战国戏剧履历和查阅已取得的称号。

史实资料馆

史实资料馆收录了游戏中登场的各位武将以及重大战役的详尽史实介绍，方便喜好历史考据的玩家更便捷地了解日本战国岁月。所有的资料都在初期就已给出，不需要通过作战获得。

各种设定

同“战国戏剧绘卷”模式下的“各种设定”相同。



角色出现条件

武将名	出现条件
德川家康	初期可用
石田三成	初期可用
真田幸村	初期可用
伊达政宗	初期可用
杂贺孙市	初期可用
黑田官兵卫	初期可用
鹤姬	德川家康通关
大谷吉继	石田三成通关
风魔小太郎	真田幸村通关
前田庆次	伊达政宗通关
长曾我部元亲	杂贺孙市通关
岛津义弘	黑田官兵卫通关
毛利元就	长曾我部元亲通关／鹤姬通关
本田忠胜	岛津义弘通关／大谷吉继通关
阿市	风魔小太郎通关／前田庆次通关
织田信长	阿市红色路线或蓝色路线通关后，再打通追加的绿色路线。随后用任意角色触发本能寺剧情通关后，出现织田信长。



作战指南

合战画面



基本操作



角色的攻击方式主要有通常技、固有技（全4种，会随着等级提升而增加）、固有奥义（全3种，会随着等级提升而增加，但每次只能装备一个）、战刻、BASARA技和究极BASARA技、马上攻击和弹返这几种。固有技和固有奥义均可升级，由于本次可使用的技能较多，所以操作也相对复杂了一些，需要玩家多多适应。

战刻

战刻系统可以视为是前作战极系统的进化版本，但取消了百人斩和升级的设定，改为击倒敌人和占领阵地时即可累计增加。攒满战刻槽后按L2键发动，发动后敌方的行动将会变得非常缓慢，并且玩家的能力将被提升至极限。在战刻状态下发动BASARA技就能变成究极BASARA技，此时的攻击力更是强大得可怕，一连串攻击后，再连上几个固有技和固有奥义，敌总大将基本也就去见西天了。

阵

“阵”的概念也是本作新加入的，进入战场后可以在右上方的地图上看到许多红色的圆圈，这就是阵大将的所在地。位于同阵营“阵”内的士兵可获得攻击力加强、出现回复类道具等特殊效果，因此“阵”对敌我双方而言都是非常重要的东西。“阵”一开始由敌方阵大将把守，阵大将并不会离开自己所站的平台，但在他的周围会有大量敌兵保护。成功击破阵大将后，会自动发动一场大爆破，对周围所有敌人造成伤害并将其击飞，同时画面中的所有军旗都会更换成我方的样式。此时还会有大量士气低下的士兵蜂拥而出，最适合用来挑战高连击数赚钱。另外要注意的一点是，并不是一旦夺下“阵”就可以一劳永逸，敌方还会源源不断地输送新的士兵去夺回阵地，部分合战的特别恩赏也会与此有关。敌方重要武将的头顶可以看到若干颗星星，星星的数量代表着敌阵地的数量，越多的话敌武将的各项能力值也会更高。

玩家强化系标志



剑剧



与敌方大将交战时硬碰硬的话会引发“剑剧”。快速连打□键可令剑剧的计量条推向敌人一方，成功的话可对其造成伤害并令其暂时昏迷。但若失败的话，我方同样会损失部分体力。如果长时间胶着不分上下，剑剧会在一段时间后自动消失，届时双方只是被弹开，不会造成伤害。

无敌的Wii版 Capcom大刀阔斧地将前作不少可用角色打入“冷宫”，让这些人气角色的fans颇感悲伤。没想到就在大家还寄希望于Capcom能通过下载的方式来补完这些角色时，便传出了Wii版可通过修改金手指的方法选择敌武将通关的消息。从视频中可以看出，所有敌武将均可使用，并且有对应的固有技。我顿时觉得，自己之前的悲伤真是好不值钱。

常规打法



通常技→固有技→固有奥义→战刻→BASARA技是最基本的打法，由于不少角色都可以蓄力，活用蓄力技能能令游戏难度降低不少。本作中还存在着一些可以持续蓄力的小技巧，在下文中会详细介绍到。“阵”在任何一场合战中都存在，由于“阵”的数量将直接决定敌我双方的能力值，因此在进入敌方阵地范围内后，应首先直取阵大将，之后再清理场上的武将杂兵。不过有些特别恩赏是要求玩家不杀阵大将过关的，例如金ヶ崎睡梦战，想要拿恩赏的话就要尽量远离阵大将们。

作战时先以击杀远程兵、巨型兵和爆破兵为主，他们不但会对玩家造成很大伤害，更要命的是会中断连续攻击，非常讨厌。普通大众脸武将可在清理杂兵时一并处理掉，需要特别注意的是前作中的众多人气角色在本作中都以敌武将的身分出场，高难度模式下相当考验老玩家对这些角色招式的熟悉程度。举例来说，天海（也就是前作中的明智光秀）有一招固有技会吸收对方体力，如果不及时躲过的话就会造成不小的麻烦。最终BOSS也同样如此，特别是近战型角色在对付远程型武将时会备感吃力，总之先以防御为主熟悉对手招式，再需要可乘之机给予伤害，看到BOSS的BASARA槽满时要尽快按住防御键以免被连击。

同伴



只要完成特定的条件之后就可以将某位武将收入自家门下作为战场同伴使用（限定“战国戏剧绘卷”模式）。游戏中有100名武将可做同伴，每位武将都附带不同的特殊能力，随着并肩作战的次数增多，能力效果也会随之提升。现已确定的特殊能力概括起来大致可分为以下几种：

1. 攻击系，包括追加属性伤害、恢复体力、复活战死的玩家等；

2. 奖赏系，这种同伴会在通关后为玩家带来金钱、资源、经验值甚至运气一度提升等好处，但前提都比较苛刻，有些需要同伴不能在作战过程中气绝，有些则是要求玩家无伤通关；

3. 战场限定自动协助系，在特定的战场（例如看得到大海或是洞穴之类）会自动帮助玩家作战；

4. 角色限定自动协助系，例如角色的性别、所使用的武器等；

5. 协助发动效果系，通过协助来获得攻击力增加或金钱奖励等；

6. 克敌系，只针对某些特定敌人才有效果。

战利品



打通合战之后便可开启作战中取得的宝箱和武具，游戏难度越高，取得稀有武器装备和资源的概率就越大。玩家还可以装备一些提升幸运值的装具和带上资源献上率提升的同伴来加快稀有物品的获得速度。

玉手箱与豪华玉手箱内装着的都是装具或是合成装具所需的素材；武具和豪华武具中放着的皆为角色专用武器，如取得的武器比目前所用武器等级低的话会自动卖掉，反之将自动获得。

双人合战



本作支持双人协同作战，在选择武将或选择合战场次的画面，按下2P手柄的START键就可参战。和战的话游戏难度会降低不少，倘若有一方不小心体力为零也不会马上死掉，而是陷入昏迷状态，体力徐徐恢复直到全满。同时，身体周围会出现一枚绿色的光环，此时如果另一位玩家能站进圈内，便可令同伴的复活时间大幅缩短。但既然是合战，大家就别想独自一人霸占全部经验值了，全部除以2才是你所能拿到的量……

来去无形的通缉犯？！

玩家在合战时经常可以看到画面上突然出现“おたずねもの气配”几个字，指的就是头戴竹笼帽子的通缉犯。通缉犯会固定出现在战场内的三个地方，如果能及时找到并击败他们的话，可获得令能力和运气上升的印笼（仅限第一次）。想要提升角色的基本属性，打倒通缉犯是必不可少的。但是地图上并不会显示通缉犯所在位置，并且他们出现的时间也相当有限，盲目去找无疑是大海捞针，因此推荐玩家先用风魔小太郎通“蓝色路线”，然后打追加的青色路线（能岛海战→中富川海砦战→大阪·冬之阵 或 杂贺庄之战→三方原断崖战）就能收到服部半藏为同伴。



服部半藏的能力“捕物”可令通缉犯的出现概率翻倍，信赖度满级时能力升为“手配书”，玩家就可在地图上看到通缉犯所处的位置了。顺便一提，通缉犯的回避率很高，普通攻击难以对其构成伤害，推荐看到他后就发动BASARA技尽快将其击倒！抓到通辑犯的关卡在选关画面的关卡名处会有一个记号，角色之间的记号是分开的，当一个角色的所有关卡都有记号时，才算是完成“赏金稼ぎ”称号的条件。

特别恩赏

在合战中达成特定条件就能获得特别恩赏的系统在本作中得到了延续，但取消了特别恩赏与专属道具挂钩的设定，改成每关均有2个特别恩赏，达成后就会奖励经验值。不少特别恩赏的达成条件都相当苛刻，因此建议在角色初期先别纠结于恩赏上面，尽快打通关让等级提升才是正道。限时类的特别恩赏推荐使用杂贺孙市，姐姐的攻击简单暴力，即便是在初期，1分钟内取下战车天君也不成问题。另外，有些关卡的2个特别恩赏是不可能同时取得的，比如乌城の战い的特别恩赏分别是要在特定条件下击破小早川秀秋和天海，但这两个人有任何一方挂掉的话本关就会结束。



战役名	胜利条件	特别恩赏	当地资源
鸟城の战い	击败小早川秀秋或天海	在火锅的火灭掉的前提下击败小早川 1000 石	备前烧き
		开战后在不濒死的前提下击败天海 2000 石	きびだんご
奥州走龙战	击败伊达政宗	在骑马比赛中战胜伊达 2000 石	米泽织
		阻止片仓与伊达合流 3000 石	ずんだ饼
关ヶ原の战い 残影	击败德川家康	目击德川使用滑车逃亡 1000 石	养老ひょうたん
		击败伊达和片仓 2000 石	悬崖菊
关ヶ原の战い 乱入	击败德川家康和石田三成	10000 连击达成 5000 石	西浓大理石
		斩杀 1000 人 3000 石	柳行李
关ヶ原の战い 决战	击败石田三成	在毒尘针启动前击败大谷吉继 3000 石	美浓手漉き和纸
		全部敌人分队击破、全部阵地占领 3000 石	のぼり鲤
关ヶ原の战い 最强	击败德川家康	开战后在不濒死的前提下击败德川 2000 石	养老ひょうたん
		击破本多忠胜 3000 石	大垣の枡
关ヶ原の战い 集结	击败德川家康	在小早川秀秋和德川家康合流前击败他 3000 石	养老ひょうたん
		击破本多忠胜 3000 石	一闲张りの笼
关ヶ原の战い 内	击败石田三成	让小早川秀秋叛变 2000 石	美浓手漉き和纸
		凭自己之力停止毒尘针 1000 石	五平もち
关ヶ原の战い 谋略	击败毛利元就	对晓丸的照射攻击成功 2000 石	美浓手漉き和纸
		敌分队全部击破 2000 石	菊轮糖
归云城碧落战	击败姊小路赖纲	至少有一次占领全部阵地 1000 石	飞弹春庆
		2 分钟内开启归云城的道路 2000 石	岐阜和伞
恐山冥府战	击败南部晴政	发现苏通之路 1000 石	南部铁器
		在南部晴政不反魂的前提下击败他 2000 石	津轻こけし
金ヶ崎の退き口	击败阿市	至少有一次占领全部阵地 1000 石	越前竹人形
		击败 10 名占领队长 2000 石	和ろうそく
金ヶ崎睡梦战	击败阿市	救出全部人质 1000 石	越前竹人形
		不碰篝火的前提下击败阿市 3000 石	お守り
洼田顽固战	击败佐竹义政	至少有一次占领全部阵地 1000 石	赤べこ
		敌分队全部击破 2000 石	三春驹
月山富田城砂丘战	击败尼子晴久	发现沙与风的隐阵 2000 石	因州和纸
		在尼子晴久逃亡 3 次前击败他 2000 石	砂丘らっきょう
严岛の战い	击败毛利元就	敌分队全部击破 2000 石	石见银小判
		不占据一个阵地的前提下击败毛利元就 2000 石	杓子
户次川の战い 三英雄编	击败大友宗麟	不明	カステラ
			ウンスンカルタ
户次川の战い 思い出编	击败大友宗麟	至少有一次占领全部阵地 1000 石	カステラ
		击败立花宗茂 3000 石	ビードロ
杂贺荘の战い	击败杂贺孙市	发现杂贺众奇袭部队 1000 石	真珠
		在杂贺孙市未察觉的前提下占领全部阵地 2000 石	梅干し
三方ヶ原断崖战	击败德川家康	发现葵隐的通路 1000 石	お茶
		击败本多忠胜 3000 石	骏河雏具
耳川潜伏战	击败岛津义弘	敌分队全部击破 2000 石	萨摩切子
		占领全部阵地后击败岛津义弘 2000 石	本场大岛
手取川の战い	击败前田利家和阿松	占领全部兵粮库 1000 石	轮岛涂
		不明	金箔
小田原城再建战	击败北条氏政	至少有一次占领全部阵地 2000 石	小田原提灯
		吓到北条氏政 3000 石	寄木细工
上田城攻龙战	击败伊达政宗	敌分队全部击破 2000 石	上田紬
		不明	真田纽
上田城水攻战	击败真田幸村	偷袭真田幸村成功 2000 石	上田紬
		打开水门冲走猿飞的 2 个分身 1000 石	信州味噌
神流川の战い	击败宇都宫广纲	让雾散去 1000 石	儿玉党
		击倒 10 匹老虎 1000 石	本庄
石垣原坑道战	击败黑田官兵卫	角土龙出现 1 分钟内击破 2000 石	伊万里烧
		在不损失 3 名以上工作兵的前提下破坏瓦砾 3000 石	柘植细工
川中岛冻土战	击败上杉谦信	凭自己之力开启隐藏之门毘沙门 1000 石	白米
		至少有一次占领全部阵地 2000 石	小国和纸
大阪 · 夏の阵 红	击败真田幸村	至少有一次占领全部阵地 1000 石	信乐烧
		潜入真田腹地 2000 石	箱寿司
大阪 · 夏の阵 苍	击败德川家康和伊达政宗	敌分队全部击破 2000 石	信乐烧
		凭自己之力击败本多忠胜 3000 石	大阪浪速锡器
大阪 · 冬の阵	击败石田三成	敌分队全部击破 2000 石	大阪金刚帘
		战车天君出现后 1 分钟内击败它 2000 石	播州算盘
大阪城夺还战	击败黑田官兵卫	不明	大阪金刚帘
			堺打刃物
中富川海岩战	击败长曾我部元亲	敌分队全部击破 2000 石	珊瑚
		在晓丸 2 机启动后 1 分钟内击败它 3000 石	宗田节
长谷堂城の战い	击败最上义光	角土龙出现 1 分钟内击破 2000 石	将棋驹
		掩护船无伤抵达目的地 3000 石	山形铸物
能岛海战	击败鹤姬	敌分队全部击破 2000 石	みかん
		2 度令我方援军船出现 3000 石	姫てまり
能岛城海贼战	击败长曾我部元亲	不明	みかん
			伊予かすり
背水防卫战	本阵防御成功	至少有一次占领全部阵地 3000 石	旗指物
		放下吊桥前凭自己之力击败 20 个小队 2000 石	弓矢
本能寺の变	击败织田信长	阻止 2 个以上的阵地被吸收 3000 石	西阵织
		击败吸收了 4 个以上阵地的织田信长 5000 石	金平糖

武器

本作中，每个武将可获得 12 把武器，其中前 10 把武器其实只是被分为甲乙两类的 5 种，外型和名称都是相同的，只有附加属性不一样；第 11 把武器无铭攻击力只有 100，但可大幅强化装具的性能，在二周目路线中可以入手；最后一把武器山吹攻击力默认 600，无法安装装具，能使运气大增，同时每击倒一名敌人增加 4 两金钱，需要三周目才能拿到。除山吹外，其余 11 把武器都可装备 0 ～ 6 个装具，插槽的数量随武器等级的提升而增加。



装具

《战国 BASARA 3》中的大多数装具都需要收集足够量的素材后花钱在 BASARA 屋内合成购得，如此一来，玩家们不但要刷钱，无形中又多了刷素材这项繁重的劳动。装具看似很多，其实大体可归为三大类，可重复装备类、不可重复装备类和各武将专用装具类。可重复装备类中每种装具会分为效果小、效果中和效果大三个等级，名称用颜色加以区分，"黄金の●●"等级最高。不可重复装备类装具都是些能附加特殊效果的，在拿特定称号时会特别有用。武将专用装具是将各个武将的称号（例如德川家康的"东照权现"）4 个字拆开后组成的道具，每通一次路线可以获得 1 个，通 4 遍后即可全部入手。4 个道具需要全部装备上才会有特定效果。

可重复装备类

名称	效果	所需金钱	所需资源 1	所需资源 2
钝色の猛牛	体力上升 2000	1200 两	不需要素材	不需要素材
赤铜の猛牛	体力上升 3000	5400 两	赤べこ ×6 （洼田顽固战）	银块 ×5 任何战场均可入手
黄金の猛牛	体力上升 4000	16800 两	三春驹 ×3 （洼田顽固战）	信州味噌 ×3 （上田城水攻战）
钝色の若狮子	攻击力上升 100	1800 两	不需要素材	不需要素材
赤铜の若狮子	攻击力上升 150	4500 两	真珠 ×5 （杂贺庄の战い）	银块 ×5 任何战场均可入手
黄金の若狮子	攻击力上升 200	14000 两	梅干し ×4 （杂贺庄の战い）	西浓大理石 ×2 （关ヶ原の战い 乱入）
钝色の老龟	防御力上升 150	2100 两	不需要素材	不需要素材
淡绿の老龟	防御力上升 250	7200 两	白米 ×5 （川中岛冻土战）	银块 ×4 任何战场均可入手
黄金の老龟	防御力上升 400	17800 两	小国和纸 ×3 （川中岛冻土战）	姫てまり ×2 （能岛海战）
钝色の舞鹤	给予敌人伤害的同时令 BASARA 量增加率提升（效果小）	1900 两	不需要素材	不需要素材
翡翠の舞鹤	给予敌人伤害的同时令 BASARA 量增加率提升（效果中）	5200 两	伊万里烧 ×2 （石垣原坑道战）	银块 ×5 任何战场均可入手
黄金の舞鹤	给予敌人伤害的同时令 BASARA 量增加率提升（效果大）	15800 两	柘植细工 ×5 （石垣原坑道战）	箱寿司 ×4 （大坂 · 夏の阵 红）
钝色の猪突	BASARA 技的攻击力上升（效果小）	3100 两	石炭 ×7 任何战场均可入手	不需要素材
桑染の猪突	BASARA 技的攻击力上升（效果中）	9300 两	萨摩切子 ×4 （耳川潜伏战）	津轻こけし ×3 （恐山冥府战）
黄金の猪突	BASARA 技的攻击力上升（效果大）	18000 两	本场大岛绸 ×5 （耳川潜伏战）	五平もち ×3 （关ヶ原の战い 内应）

有爱的美版 续日版之后，《战国 BASARA 3》的美版也将于今秋发售。美版的配音阵容同样值得关注，伊达政宗的配音是"《鬼泣》系列"但丁的御用声优 Reuben Langdon，真田幸村的声优 Johnny Yong Bosch 则是《鬼泣 4》尼禄的配音兼动作模特。此外，饰演御姐杂贺孙市的 Karen Strassman 同样配过不少英语发音的游戏，例如《生化危机 维罗妮卡》中的艾丽西亚 · 阿什福德……

名称	效果	所需金钱	所需资源 1	所需资源 2
钝色の大鲶	一击必杀敌人得 3 两金钱	5700 两	石炭 ×7 任何战场均可入手	不需要素材
赤锖の大鲶	一击必杀敌人得 4 两金钱	11000 两	播州算盘 ×3 （大阪 · 冬の阵）	三春驹 ×2 （洼田顽固战）
黄金の大鲶	一击必杀敌人得 5 两金钱	24000 两	朱染の羽衣 ×1 无伤报酬	五平もち ×4 （关ヶ原の战い 内应）
钝色の螳螂	濒死时，攻击力和防御力上升（效果小）	2500 两	石炭 ×7 任何战场均可入手	不需要素材
绿青の螳螂	濒死时，攻击力和防御力上升（效果中）	8600 两	南部铁器 ×4 （恐山冥府战）	银块 ×5 任何战场均可入手
黄金の螳螂	濒死时，攻击力和防御力上升（效果大）	15800 两	津轻こけし ×5 （恐山冥府战）	お守り ×2 （金ヶ崎睡梦战）
钝色の大八车	运气上升，易取得豪华玉手箱和武具（效果小）	3400 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
绀蓝の大八车	运气上升，易取得豪华玉手箱和武具（效果中）	11200 两	将棋驹 ×5 （长谷堂城の战い）	砂丘らっきょう ×2 （月山富田城砂丘战）
黄金の大八车	运气上升，易取得豪华玉手箱和武具（效果大）	21000 两	山形铸物 ×6 （长谷堂城の战い）	养老ひょうたん ×7 （关ヶ原の战い 集结 · 最强 · 残影）
钝色の百足	击破敌人防御时可令其昏迷（效果小）	3700 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
暗红の百足	击破敌人防御时可令其昏迷（效果中）	8900 两	米泽织 ×5 （奥州走龙战）	悬崖菊 ×2 （关ヶ原の战い 残影）
黄金の百足	击破敌人防御时可令其昏迷（效果大）	22000 两	ずんだ饼 ×2 （奥州走龙战）	无地の羽衣 ×1 无伤报酬
钝色の肩当	不容易陷入踉跄、防御崩坏、昏迷的状态（效果小）	4100 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
薄青の肩当	不容易陷入踉跄、防御崩坏、昏迷的状态（效果中）	7200 两	珊瑚 ×5 （中富川海岩战）	西浓大理石 ×3 （关ヶ原の战い 乱入）
黄金の肩当	不容易陷入踉跄、防御崩坏、昏迷的状态（效果大）	17500 两	宗田节 ×5 （中富川海岩战）	西浓大理石 ×2 （关ヶ原の战い 乱入）
黑檀の骷髅	会心一击出现率上升（效果小）	4200 两	足轻の腕轮 ×10 击破数报酬	不需要素材
白练の骷髅	会心一击出现率上升（效果中）	7800 两	武士の腕轮 ×11 击破数报酬	宗田节 ×2 （中富川海岩战）
黄金の骷髅	会心一击出现率上升（效果大）	14200 两	大名の腕轮 ×12 击破数报酬	大垣の枡 ×5 （关ヶ原の战い 最强）
钝色の猛虎	发动战刻时，攻击力上升（效果小）	3700 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
淡黄の猛虎	发动战刻时，攻击力上升（效果中）	7300 两	西阵织 ×4 （本能寺の变）	银块 ×5 任何战场均可入手
黄金の猛虎	发动战刻时，攻击力上升（效果大）	18000 两	金平糖 ×3 （本能寺の变）	一闲张りの笼 ×2 （关ヶ原の战い 集结）
钝色の凤凰	击破敌人后，战刻槽增加率提升（效果小）	6200 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
翡翠の凤凰	击破敌人后，战刻槽增加率提升（效果中）	12800 两	お茶 ×5 （三方ヶ原断崖战）	银块 ×6 任何战场均可入手
黄金の凤凰	击破敌人后，战刻槽增加率提升（效果大）	25600 两	骏河雏具 ×12 （三方ヶ原断崖战）	ビードロ ×10 （户次川の战い 思い出篇）
钝色の南瓜	对敌人攻击力下降（效果小）	9800 两	足轻の腕轮 ×11 击破数报酬	不需要素材
薄红の南瓜	对敌人攻击力下降（效果中）	14800 两	备前烧 ×6 （鸟城の战い）	柘植细工 ×2 （石垣原坑道战）
黄金の南瓜	对敌人攻击力下降（效果大）	32200 两	きびだんご ×6 （鸟城の战い）	天女の羽衣 ×1 无伤报酬
钝色の扇子	对阵大将的攻击力上升（效果小）	3700 两	足轻の扇子 ×8 最大连击数报酬	不需要素材
日轮の扇子	对阵大将的攻击力上升（效果中）	7600 两	武士の扇子 ×6 最大连击数报酬	本场大岛绸 ×2 （耳川潜伏战）
黄金の扇子	对阵大将的攻击力上升（效果大）	15800 两	大名の扇子 ×7 最大连击数报酬	一闲张りの笼 ×3 （关ヶ原の战い 集结）
钝色の三樱	属性攻击的概率上升（效果小） （需装备属性武器）	9500 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
珊瑚の三樱	属性攻击的概率上升（效果中） （需装备属性武器）	17800 两	石见银小判 ×4 （严岛の战い）	本庄絣 ×3 （神流川の战い）
黄金の三樱	属性攻击的概率上升（效果大） （需装备属性武器）	31200 两	杓子 ×12 （严岛の战い）	大垣の枡 ×8 （关ヶ原の战い 最强）
钝色の跳蟹	弹返的攻击力上升（效果小）	3200 两	足轻の兜 ×5 弹返报酬	不需要素材
枯茶の跳蟹	弹返的攻击力上升（效果中）	6700 两	武士の兜 ×7 弹返报酬	山形铸物 ×2 （长谷堂城の战い）
黄金の跳蟹	弹返的攻击力上升（效果大）	12600 两	大名の兜 ×9 弹返报酬	大阪浪华锡器 ×3 （大坂 · 夏の阵 苍）

名称	效果	所需金钱	所需资源 1	所需资源 2
钝色の飞蝗	空中攻击力上升（效果小）	3700 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
浅绿の飞蝗	空中攻击力上升（效果中）	8200 两	小田原提灯 ×5 （小田原城再建战）	银块 ×4 任何战场均可入手
黄金の飞蝗	空中攻击力上升（效果大）	17200 两	寄木细工 ×5 （小田原城再建战）	界打刃物 ×4 （大坂城夺还战）
钝色の鉾	通常技的第一招攻击力上升（效果小）	3100 两	铁の勾玉 ×9 防具破坏报酬	不需要素材
青钝の鉾	通常技的第一招攻击力上升（效果中）	6400 两	翡翠の勾玉 ×10 防具破坏报酬	杓子 ×2 （严岛の战い）
黄金の鉾	通常技的第一招攻击力上升（效果大）	11200 两	黄金の勾玉 ×11 防具破坏报酬	のぼり鲤 ×5 （关ヶ原の战い 决战）
钝色の汗马	开战 10 秒内攻击力大幅提升 装备多个的话，时间叠加计算	3700 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
唐茶の汗马	开战 15 秒内攻击力大幅提升 装备多个的话，时间叠加计算	7200 两	儿玉党 ×4 （神流川の战い）	南部铁器 ×5 （恐山冥府战）
黄金の汗马	开战 30 秒内攻击力大幅提升 装备多个的话，时间叠加计算	12500 两	本庄絣 ×5 （神流川の战い）	ウンスンカルタ ×3 （户次川の战い 三英雄篇）
钝色の握饭	取得回复道具时回复量上升（效果小）	6700 两	白米 ×5 （川中岛冻土战）	不需要素材
白银の握饭	取得回复道具时回复量上升（效果中）	9800 两	白米 ×8 （川中岛冻土战）	轮岛涂 ×7 （手取川の战い）
黄金の握饭	取得回复道具时回复量上升（效果大）	24000 两	白米 ×20 （川中岛冻土战）	金箔 ×3 （手取川の战い）
钝色の海贝	在我方阵地内攻击力上升（效果小）	5200 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
绀碧の海贝	在我方阵地内攻击力上升（效果中）	12800 两	飞驒春庆 ×5 （归云城碧落战）	西阵织 ×3 （本能寺の变）
黄金の海贝	在我方阵地内攻击力上升（效果大）	19000 两	岐阜和伞 ×5 （归云城碧落战）	和ろうそく ×3 （金ヶ崎の退き口）
钝色の古龙	体力、BASARA 槽、战刻槽全满时，攻击力上升（效果小）	6700 两	石炭 ×8 任何战场均可入手	不需要素材
苍穹の古龙	体力、BASARA 槽、战刻槽全满时，攻击力上升（效果中）	13200 两	旗指物 ×2 （背水防卫战）	みかん ×4 （能岛海战 · 能岛城海贼战）
黄金の古龙	体力、BASARA 槽、战刻槽全满时，攻击力上升（效果大）	27000 两	弓矢 ×6 （背水防卫战）	伊予かすり ×3 （能岛城海贼战）
钝色の雏鸡	接受同伴 BASARA 协助的话，攻击力和防御力上升（效果小，最多 10 次）	4800 两	石炭 ×9 任何战场均可入手	不需要素材
牡丹の雏鸡	接受同伴 BASARA 协助的话，攻击力和防御力上升（效果中，最多 10 次）	11500 两	因州和纸 ×5 （月山富田城砂丘战）	飞驒春庆 ×6 （归云城碧落战）
黄金の雏鸡	接受同伴 BASARA 协助的话，攻击力和防御力上升（效果大，最多 10 次）	17300 两	砂丘らっきょう ×5 （月山富田城砂丘战）	真田纽 ×3 （上田城攻龙战）

不可重复装备类

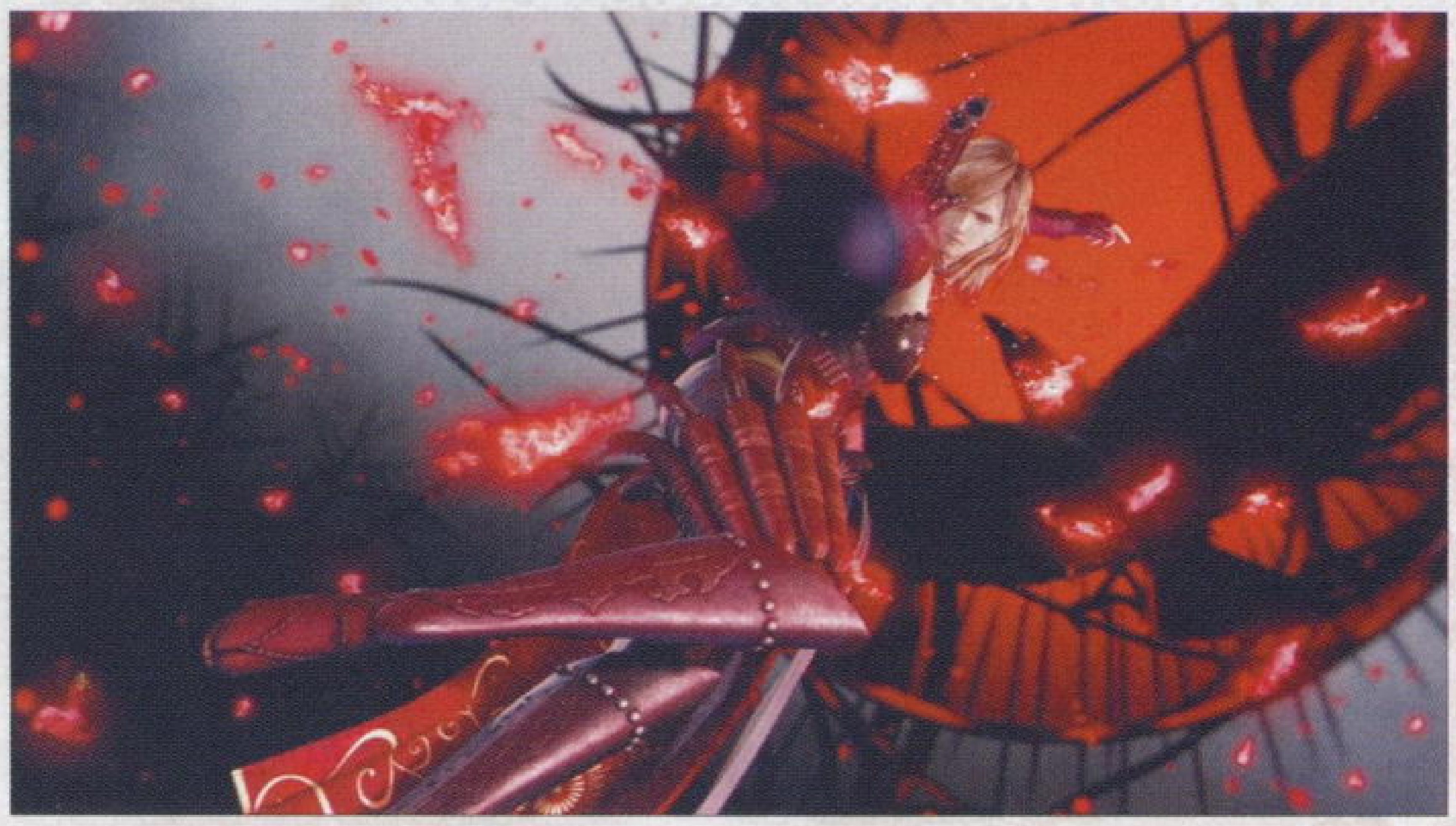
名称	效果	所需金钱	所需资源 1	所需资源 2
炎のお守り	我方全体不受火属性追加伤害	3980 两	铜の璧 ×1 占领宝物库报酬	信乐烧 ×7 （大阪夏の阵 红 · 苍）
雷のお守り	我方全体不受雷属性追加伤害	3980 两	铜の璧 ×1 占领宝物库报酬	米泽织 ×5 （奥州走龙战）
冰のお守り	我方全体不受冰属性追加伤害	3980 两	铜の璧 ×1 占领宝物库报酬	信州味噌 ×5 （上田城水攻战）
风のお守り	我方全体不受风属性追加伤害	3980 两	铜の璧 ×1 占领宝物库报酬	小田原提灯 ×7 （小田原城再建战）
暗のお守り	我方全体不受暗属性追加伤害	3980 两	铜の璧 ×1 占领宝物库报酬	越前竹人形 ×5 （金ヶ崎 睡梦战 · 退き口）
光のお守り	我方全体不受光属性追加伤害	3980 两	铜の璧 ×1 占领宝物库报酬	お茶 ×8 （三方ヶ原断崖战）
射手杀しの印	对远程攻击兵的伤害 3 倍	7480 两	美浓手漉き和纸 ×6 （关ヶ原の战い 内应 · 谋略 · 决战）	石见银小判 ×8 （严岛の战い）
盾杀しの印	对持盾的士兵伤害 3 倍，同时可一击破盾	7480 两	菊轮糖 ×5 （关ヶ原の战い 谋略）	儿玉党 ×9 （神流川の战い）
刚力杀しの印	对大体型士兵的伤害 3 倍	7480 两	美浓手漉き和纸 ×8 （关ヶ原の战い 内应 · 谋略 · 决战）	轮岛涂 ×7 （手取川の战い）
忍者杀しの印	对忍者的伤害 3 倍	7480 两	悬崖菊 ×5 （关ヶ原の战い 残影）	将棋驹 ×5 （长谷堂城の战い）

名称	效果	所需金钱	所需资源 1	所需资源 2
からくり杀しの印	对机关的伤害3倍，对陷阱一击破坏	7480 两	柳行李 ×4 (关ヶ原の战い 乱入)	珊瑚 ×7 (中富川海岩战)
畜生杀しの印	对动物的伤害3倍	7480 两	のぼり鲤 ×4 (关ヶ原の战い 决战)	赤べこ ×8 (洼田顽固战)
ごますり棒	装备后我方武将大讲赞美言词	5700 两	真田纽 ×1 (上田城攻龙战)	将棋驹 ×6 (长谷堂城の战い)
ハゲましかつら	我方兵士受到诡异鼓励使战斗力萎靡	6100 两	大阪金刚廉 ×4 (大坂冬の阵 · 大坂城夺还战)	カステラ ×5 (户次川の战い 思い出篇 · 三英雄篇)
热唱びわ	合战时的背景音乐变成 OP 曲《Naked arms》	7800 两	姬てまり ×4 (能岛海战)	武士の扇子 ×4 最大连击数报酬
热唱こと	合战时的背景音乐变成 ED 曲《逆光》	7800 两	お守り ×3 (金ヶ崎睡梦战)	武士の腕轮 ×4 击破数报酬
自演のつづみ	合战时的背景音乐变成当前武将的主旋律	5400 两	翡翠の勾玉 ×12 防具破坏报酬	菊轮糖 ×4 (关ヶ原の战い 谋略)
应援の竹笛	合战时的背景音乐变成当前同伴的主旋律 双打时无效果	8900 两	旗指物 ×3 (背水防卫线)	武士の兜 ×6 弹返报酬
才藏の笹	受到射箭和枪击伤害时不容易硬直	7500 两	足轻の扇子 ×10 最大连击数报酬	上田绸 ×4 (上田城水攻战 · 攻龙战)
又兵卫の军配	BASARA 技攻击数 +1	5600 两	武士の兜 ×7 弹返报酬	みかん ×6 (能岛海战 · 能岛城海贼战)
追击の手纲	骑马时，攻击数 +1	6100 两	武士の扇子 ×9 最大连击数报酬	真珠 ×5 (杂贺庄の战い)
三位一体の宝饰	体力、BASARA 槽、战刻槽全满时，攻击数 +2	17600 两	水晶石 ×3 占领挖掘所报酬	寄木细工 ×7 (小田原城再建战)
时をかける鞭	骑马时不会被中断连击	6700 两	不明	ずんだ饼 ×8 (奥州走龙战)
黄金の小槌	每杀 100 人会出现"打ち出の小槌"	9800 两	金块 ×6 任何战场均可入手	大名の腕轮 ×5 击破数报酬
常暗の眼镜	不显示体力槽，通关后经验值增加 0.5 倍	5400 两	武士の腕轮 ×8 击破数报酬	骏河雏具 ×6 (三方ヶ原断崖战)
荣光の杯	特别恩赏的奖励经验 2 倍	8900 两	铁矿石 ×3 占领挖掘所报酬	梅干し ×4 (杂贺庄の战い)
备ぇの神水	以 BASARA 槽全满的状态出击	5700 两	カステラ ×6 (户次川の战い 思い出篇 · 三英雄篇)	养老ひょうたん ×8 (关ヶ原の战い 集结 · 最强 · 残影)
战刻の名汤	以战刻槽全满的状态出击	6100 两	お茶 ×10 (三方ヶ原断崖战)	越前竹人形 ×5 (金ヶ崎 睡梦战 · 退き口)
上杉の盐	敌方全体体力 2 倍	75800 两	金刚の璧 ×4 占领宝物库报酬	小国和纸 ×9 (川中岛冻土战)
跳跃の刺客	跳起攻击时有一定概率出现小判	475 两	铁矿石 ×2 占领挖掘所报酬	信乐烧 ×8 (大阪夏の阵 红 · 苍)
剑神の名刀	剑剧胜利的话可回复体力 双打时无效	8900 两	黄金の勾玉 ×8 防具破坏数报酬	大阪金刚廉 ×9 (大坂冬の阵 · 大坂城夺还战)
目觉ましの钟	昏迷后，复原时间短	4200 两	翡翠の勾玉 ×7 防具破坏数报酬	伊万里烧 ×6 (石垣原坑道战)
あぶく钱の财布	小判概率 +4，但受伤的话所持金钱减半	67000 两	备前烧 ×8 (鸟城の战い)	ビードロ ×5 (户次川の战い 思い出篇)
骂詈杂言の书	挑衅时 BASARA 槽增加率上升	8300 两	ウンスンカルタ ×3 (户次川の战い 三英雄篇)	萨摩切子 ×4 (耳川潜伏战)
八连星の极意	通常技的第 8 招必出现会心一击	7200 两	足轻の腕轮 ×12 击破数报酬	铁の勾玉 ×4 防具破坏数报酬
残像足袋	回避状态下的无敌时间延长	15800 两	水晶石 ×2 占领挖掘所报酬	天女の羽衣 ×1 无伤达成报酬
愚か者の法	玩家攻击力 1.5 倍，敌人攻击力 3 倍	10800 两	界打刃物 ×2 (大阪城夺还战)	金平糖 ×4 (本能寺の变)
背水の布阵	装备后处于濒死状态，经验值倍率 +1	16500 两	红玉の璧 ×3 占领宝物库报酬	弓矢 ×6 (背水防卫战)
逆鳞手甲	防御时自动弹返飞行道具	37200 两	金块 ×12 任何战场均可入手	不明
吹き飞ばしの棹	吹飞攻击时，飞行距离变为长打距离	5100 两	足轻の兜 ×6 弹返报酬	因州和纸 ×9 (月山富田城砂丘战)
猛进の荒马	骑马时攻击力上升	8900 两	铁の勾玉 ×7 防具破坏数报酬	上田绸 ×7 (上田城 水攻战 · 攻龙战)

名称	效果	所需金钱	所需资源 1	所需资源 2
跳ね返しの锷	弹返判定时间延长	不明	大理石 ×3 占领挖掘所报酬	大名の兜 ×8 弹返报酬
战刻の勾玉	发动刻印时，每击破 5 人，刻印时间延长 1 秒	47500 两	不明	箱寿司 ×6 (大阪 · 夏の阵 红)
热狂の法具	BASARA FEVER 的时间延长 5 秒	12500 两	金块 ×9 任何战场均可入手	播州算盘 ×7 (大阪 · 冬の阵)
连击扇子	连击持续时间延长	31500 两	不明	大名の扇子 ×12 最大连击数报酬
战刻の布阵	占领阵地时，刻印槽增加量 2 倍	16500 两	大阪浪华锡器 ×3 (大阪 · 夏の阵 苍)	金箔 ×9 (手取川の战い)
时だましのからくり	剑、盾、小槌的效果时间延长 10 秒	14800 两	红玉の璧 ×4 占领宝物库报酬	岐阜和伞 ×8 (归云城碧落战)
清正の虎皮	玩家受到的伤害减低到 3/4	56800 两	和ろうそく ×15 (金ヶ崎の退き口)	柳行李 ×12 (关ヶ原の战い 乱入)

各武将专用装具

名称	效果	入手条件
东照权现的"东"	德川家康专用，4 个同时装备后，可保持挑衅状态，蓄力时间缩短	德川家康"战国戏剧绘卷"第一次通关
东照权现的"照"		德川家康"战国戏剧绘卷"第二次通关
东照权现的"权"		德川家康"战国戏剧绘卷"第三次通关
东照权现的"现"		德川家康"战国戏剧绘卷"第四次通关
君子殉凶的"君"	石田三成专用，4 个同时装备后"恐惶"无时间限制	石田三成"战国戏剧绘卷"第一次通关
君子殉凶的"子"		石田三成"战国戏剧绘卷"第二次通关
君子殉凶的"殉"		石田三成"战国戏剧绘卷"第三次通关
君子殉凶的"凶"		石田三成"战国戏剧绘卷"第四次通关
寥星跋扈的"寥"	大谷吉继专用，4 个同时装备后，对锁定敌人的攻击数，一击变为 3Hit	大谷吉继"战国戏剧绘卷"第一次通关
寥星跋扈的"星"		大谷吉继"战国戏剧绘卷"第二次通关
寥星跋扈的"跋"		大谷吉继"战国戏剧绘卷"第三次通关
寥星跋扈的"扈"		大谷吉继"战国戏剧绘卷"第四次通关
烟鸟翔华的"烟"	杂贺孙市专用，4 个同时装备后，通常攻击的子弹变为火箭弹	杂贺孙市"战国戏剧绘卷"第一次通关
烟鸟翔华的"鸟"		杂贺孙市"战国戏剧绘卷"第二次通关
烟鸟翔华的"翔"		杂贺孙市"战国戏剧绘卷"第三次通关
烟鸟翔华的"华"		杂贺孙市"战国戏剧绘卷"第四次通关
机略重钝的"机"	黑田官兵卫专用，4 个同时装备后，回避步伐后，自动设置炸弹	黑田官兵卫"战国戏剧绘卷"第一次通关
机略重钝的"略"		黑田官兵卫"战国戏剧绘卷"第二次通关
机略重钝的"重"		黑田官兵卫"战国戏剧绘卷"第三次通关
机略重钝的"钝"		黑田官兵卫"战国戏剧绘卷"第四次通关
纯白可怜的"纯"	鹤姬专用，4 个同时装备后，被肥皂泡包围，此时发动疾跑撞到的敌人会被泡泡包住	鹤姬"战国戏剧绘卷"第一次通关
纯白可怜的"白"		鹤姬"战国戏剧绘卷"第二次通关
纯白可怜的"可"		鹤姬"战国戏剧绘卷"第三次通关
纯白可怜的"怜"		鹤姬"战国戏剧绘卷"第四次通关
奥州笔头的"奥"	伊达政宗专用，4 个同时装备后可一直使用六爪流	伊达政宗"战国戏剧绘卷"第一次通关
奥州笔头的"州"		伊达政宗"战国戏剧绘卷"第二次通关
奥州笔头的"笔"		伊达政宗"战国戏剧绘卷"第三次通关
奥州笔头的"头"		伊达政宗"战国戏剧绘卷"第四次通关
天霸绝枪的"天"	真田幸村专用，4 个同时装备后可无限使用热血大喷火	真田幸村"战国戏剧绘卷"第一次通关
天霸绝枪的"霸"		真田幸村"战国戏剧绘卷"第二次通关
天霸绝枪的"绝"		真田幸村"战国戏剧绘卷"第三次通关
天霸绝枪的"枪"		真田幸村"战国戏剧绘卷"第四次通关
绚丽豪壮的"绚"	前田庆次专用，4 个同时装备后，根据由"恋のかけひき"连续取消技能次数，敌人会掉落小判	前田庆次"战国戏剧绘卷"第一次通关
绚丽豪壮的"丽"		前田庆次"战国戏剧绘卷"第二次通关
绚丽豪壮的"豪"		前田庆次"战国戏剧绘卷"第三次通关
绚丽豪壮的"壮"		前田庆次"战国戏剧绘卷"第四次通关
天衣无缝的"天"	长曾我部元亲专用，4 个同时装备后，发动"一触"将敌人钓上来后会掉落小判	长曾我部元亲"战国戏剧绘卷"第一次通关
天衣无缝的"衣"		长曾我部元亲"战国戏剧绘卷"第二次通关
天衣无缝的"无"		长曾我部元亲"战国戏剧绘卷"第三次通关
天衣无缝的"缝"		长曾我部元亲"战国戏剧绘卷"第四次通关



阿市与《零》 虽说系列玩家公认觉得坏掉之后阿市更萌一些，但本作中的阿市的确是有点恐怖过头了。无论是说话的方式还是背景音效，都令人不由得联想到 Tecmo 的"《零》系列"。再加上能登麻美子在《零 月蚀假面》中同样有过不俗的表现，这两作一联想，不由得觉得后背冷汗直冒啊 orz。

名称	效果	入手条件
诡计智将的“诡”	毛利元就专用，4 个同时装备后，设置陷阱时，“超级盔甲”状态和陷阱持续时间两倍	毛利元就“战国戏剧绘卷”第一次通关
诡计智将的“计”		毛利元就“战国戏剧绘卷”第二次通关
诡计智将的“智”		毛利元就“战国戏剧绘卷”第三次通关
诡计智将的“将”		毛利元就“战国戏剧绘卷”第四次通关
一刀必杀的“一”	岛津义弘专用，4 个同时装备后，不分敌我，一击必杀	岛津义弘“战国戏剧绘卷”第一次通关
一刀必杀的“刀”		岛津义弘“战国戏剧绘卷”第二次通关
一刀必杀的“必”		岛津义弘“战国戏剧绘卷”第三次通关
一刀必杀的“杀”		岛津义弘“战国戏剧绘卷”第四次通关
战国最强的“战”	本多忠胜专用，4 个同时装备后援护形态无时间限制	本多忠胜“战国戏剧绘卷”第一次通关
战国最强的“国”		本多忠胜“战国戏剧绘卷”第二次通关
战国最强的“最”		本多忠胜“战国戏剧绘卷”第三次通关
战国最强的“强”		本多忠胜“战国戏剧绘卷”第四次通关
疾风翔恸的“疾”	风魔小太郎专用，4 个同时装备后，风魔在空中的攻击数，1Hit 变为 3Hit	风魔小太郎“战国戏剧绘卷”第一次通关
疾风翔恸的“风”		风魔小太郎“战国戏剧绘卷”第二次通关
疾风翔恸的“翔”		风魔小太郎“战国戏剧绘卷”第三次通关
疾风翔恸的“恸”		风魔小太郎“战国戏剧绘卷”第四次通关
幻妖言惑的“幻”	阿市专用，4 个同时装备后，每关有一次机会体力为零后自动复活	阿市“战国戏剧绘卷”第一次通关
幻妖言惑的“妖”		阿市“战国戏剧绘卷”第二次通关
幻妖言惑的“言”		阿市“战国戏剧绘卷”第三次通关
幻妖言惑的“惑”		阿市“战国戏剧绘卷”第四次通关
征天魔王的“征”	织田信长专用，4 个同时装备后，战刻效果时间大幅延长	织田信长“战国戏剧绘卷”第一次通关
征天魔王的“天”		织田信长“战国戏剧绘卷”第二次通关
征天魔王的“魔”		织田信长“战国戏剧绘卷”第三次通关
征天魔王的“王”		织田信长“战国戏剧绘卷”第四次通关
豪华绚烂的“豪”	4 个同时装备后，通关后可得 4 个豪华玉手箱	
豪华绚烂的“华”		
豪华绚烂的“绚”		
豪华绚烂的“烂”		
丰年满作的“丰”	4 个同时装备后，通关后可得 5000 石	
丰年满作的“年”		
丰年满作的“满”		
丰年满作的“作”		
商卖繁盛的“商”	4 个同时装备后，通关后可得 5000 两	
商卖繁盛的“卖”		
商卖繁盛的“繁”		
商卖繁盛的“盛”		
烈界武帝的“烈”	4 个同时装备后，自己的攻击对我方也可以造成伤害。	
烈界武帝的“界”		
烈界武帝的“武”		
烈界武帝的“帝”		
苍烈瞬蹦的“苍”	4 个同时装备后、体力徐徐减少，但是小判的获得几率比平时 +3	
苍烈瞬蹦的“烈”		
苍烈瞬蹦的“瞬”		
苍烈瞬蹦的“蹦”		





称号与奖杯

本作的 PS3 版奖杯与游戏中的 54 个称号是共通的，称号全部取得才能获得白金奖杯。凡是“战国戏剧绘卷”通关相关的，都需要打穿剧情模式，在通关画面后称号才会跳出来；而任意关卡相关的在剧情模式和选关模式中均可以获得，只要过关结算画面时达成特殊条件便可。注意，所有的“一关以上”是包括一关的，并不是“至少两关”的意思。

称号	取得条件
东照权现	德川家康“战国戏剧绘卷”通关
君子殉凶	石田三成“战国戏剧绘卷”通关
寥星跋扈	大谷吉继“战国戏剧绘卷”通关
烟鸟翔华	杂贺孙市“战国戏剧绘卷”通关
机略重钝	黑田官兵卫“战国戏剧绘卷”通关
纯白可怜	鹤姬“战国戏剧绘卷”通关
奥州笔头	伊达政宗“战国戏剧绘卷”通关
天霸绝枪	真田幸村“战国戏剧绘卷”通关
绚丽豪壮	前田庆次“战国戏剧绘卷”通关
天衣无缝	长宗我部元亲“战国戏剧绘卷”通关
诡计智将	毛利元就“战国戏剧绘卷”通关
一刀必杀	岛津义弘“战国戏剧绘卷”通关
战国最强	本多忠胜“战国戏剧绘卷”通关
疾风翔恸	风魔小太郎“战国戏剧绘卷”通关
幻妖言惑	阿市“战国戏剧绘卷”通关
征天魔王	织田信长“战国戏剧绘卷”通关
天下一	普通难度“战国戏剧绘卷”通关



称号	取得条件
日本一	困难难度“战国戏剧绘卷”通关
宇宙一	究极难度“战国戏剧绘卷”通关
完全制霸	全部角色“战国戏剧绘卷”通关
Stylish	一关以上无伤“战国戏剧绘卷”通关
知勇兼备の将	“战国戏剧绘卷”通关时杀敌总数在 100 人以下
万夫不当の兵	“战国戏剧绘卷”通关时杀敌总数在 5000 人以上
FEVER 侍	“战国戏剧绘卷”通关时，所有关卡的最大连击数均超过 500
天上天下唯我独尊	究极难度“战国戏剧绘卷”不装备装具、使用第一把武器通关
ワンパターン武者	“战国戏剧绘卷”一关以上只使用通常技通关
ワンパターン将军	“战国戏剧绘卷”一关以上只使用 BASARA 技或究极 BASARA 技通关
バサラ大将	“战国戏剧绘卷”全部关卡的敌总大将均使用 BASARA 技或究极 BASARA 技击败
热唱侍	装备“热唱びわ”或“热唱こと”打过任意一关
バサラ者	使用 BASARA 技或究极 BASARA 技打败任意一关的敌总大将
逆转满垒ホームラン	濒死状态下（HP 少于 5000）用究极 BASARA 技过关
见切りの名手	使用弹返击倒敌总大将
初めての FEVER	500 连击达成
コンボマスター	2000 连击达成
スーパーコンボ	10000 连击达成
あんたが大将	装备“ごますり棒”打过任意一关
窗际大将	装备“ハゲましかつら”打过任意一关
ギャンブル侍	装备“あぶく钱の财布”打过任意一关
心眼の达人	装备“常暗の眼镜”打过任意一关
千军万马の兵	骑马状态打过任意一关
くいしんぼう将军	任意一关吃掉 25 个以上的饭团
钢铁の肝脏	任意一关喝掉 15 个以上的神水或是惠比寿樽
财宝ハンター	任意一关取得 24 个以上的玉手箱和武具
无欲の人	任意一关不破坏任何箱子过关
爱 MAX	所有角色等级全满
合战マスター	全部 38 个关卡过关
Thank you for playing	游戏时间超过 100 小时
百战炼磨の兵	打过 100 场战斗
百万长者	所持金钱超过 100 万
武器マニア	取得所有的武器
赏金稼ぎ	用 1 个角色击败所有关卡的通缉犯
天下人	集齐所有的同伴武将
全资源制霸	入手全部资源
全装具制霸	入手全部装具



部分特殊条件称号指南

Stylish

无伤最容易达成的关卡应该是“背水防卫战”，没有 BOSS，只有傻傻向前冲的杂兵，如果还是没有把握，就选最低难度吧。注意不能选关，只能在剧情模式碰上“背水防卫战”时争取无伤。

知勇兼备の将

战国戏剧绘卷通常由 7 到 10 个关卡组成，杀 100 人以下意味着平均一关只能杀 10 人，由于游戏中大部分关卡都不能直取总大将，杀几个阵大将或是看门人还是必要的，因此这个称号的取得的确得“智勇兼备”。为了避免误伤，在角色选择方面推荐岛津，而且得先用他通关四遍取得专用四字装具“一刀必杀”，其效果是敌我双方均处于一击死的状态。由于岛津的普通攻击是纵斩，范围小，不容易误伤，又是一击必杀，因此以低杀人数过关成为可能。但同时，要小心机关、箭弓、枪手等的偷袭。更保险的方法是开双打，2P 不杀人，只在岛津不小心挂了的时候上去把他救起来，这样就不会功亏一篑了。相比之下，杀 5000 人通关就没那么讲究了。

天上天下唯我独尊

用“白板”武器通最高难度就是个体力活，拿自己顺手的角色练到 90 多级再上吧。还有就是可以完成“赏金稼ぎ”之后再去挑战，抓通辑犯可以提升基础能力的最大值，这样会容易一些。

千军万马の兵

并不需要全程骑马，只要骑马完成对 BOSS 的最后一击就行了。推荐关卡是“奥州走龙战”。



技巧总结

无论是快速升级、还是刷钱或是打连击，都推荐使用“关ヶ原の战い 乱入”这个合战。这个战场是德川军与石田军交战之处，不但敌人巨多，而且刷敌频率异常快，杀个1000人都算是小数目了，高连击数自然更不在话下，如果有刷钱装具的话也请带上，那场面可真称得上是满屏闪金光，爽得难以言表。“关ヶ原の战い 乱入”开启方法很多，最快的出现方法是用黑田官兵卫通红色路线或用前田庆次走蓝色路线，之后就将顺手的角色尽可能地提高等级后去打自由合战模式吧。

ワンパターン将军

只用BASARA技过一关也是一开始让人匪夷所思的特殊要求，不过BASARA槽不攻击敌人还是有办法增加的，一种是在人堆里挑衅，一种自身体力变红时自动增加。我们还是可以选项相对简单的“背水防卫战”，一开始就冲到敌人面前挑衅，加气外加挨打，血红时本阵前的桥应该也差不多放下了，冲回本阵前等着，敌人一集中就放BASARA技清除一批，坚持一段时间就能过关。

见切りの名手

就是用即时防御弹开BOSS的攻击，弹返时会有一点点的伤害，利用这一点伤害正好弹死BOSS。调节好BOSS的体力，反复尝试即可，或装备增加弹返伤害的装具也可降低难度。

スーパーコンボ

1万连击最容易达成的关卡是“关原之战 乱入”，那人多的像赶集似的，基本上随便打打连击数就能过万。技术流可以尝试在喇叭兵附近刷敌人，用杂贺等连击型角色也不难达成1万连。

くいしんぼう将军

每杀100人会自动得一个小饭团，到“关原之战 乱入”杀个痛快吧。

钢铁の肝脏

推荐关卡是“奥州走龙战”，赛马时注意多撞红色宝箱，那里头一般都是神水。不过要注意，政宗和小十郎如果跑在前面，会把宝箱破坏掉，所以最好一路领先，确保神水入手。

财宝ハンター

可以拿18个玉手箱加两件武器的关卡不在少数，只要装备4字装具“豪华绚烂”就能再额外获得4个豪华玉手箱，数量就够了。

赏金稼ぎ



通缉犯一般每关开始后的2分钟至3分钟之间随机出场，在地图上没有标注其具体位置，过一段时间没遇上，通缉犯就消失了，所以很难找。不过如果收到同伴武将服部半藏就方便多了，他信赖度MAX后的能力是显示通缉犯的位置。关于服部半藏的取得方法在前文中有详细介绍。

快速升级

快速升级推荐使用双人合作，用1P人物主打（推荐等级50级以上），2P选择想要练级的角色。选择“关ヶ原の战い 乱入”的究极难度，开打后，2P所在的位置是很安全的，所以不用管2P，直接用1P去刷经验。虽然2P加入之后，经验是2个角色平均分配的，但对于新练的角色来说，也是相当可观了。基本上一两局就可以瞬间上到50级以上。如果追求更快速度的话，可以用岛津义弘主打，装备上岛津的专属道具后的效果是敌我双方都一击必杀，杀敌效率自然是能提高不少，但对玩家的操作要求较高。幸好在双人合战模式下，一方HP为0也可以无限复活，用这种方法同样能实现轻松赚经验的目标。

高效连击／迅速致富



想打出高连击数，使用哪个武将是很关键的。像黑田官兵卫这种力量强速度慢的角色就不太适合，推荐用攻击威力大且范围广的杂贺孙市。关原的战场地图很小，有三成军和德川军在进行正面交锋，而玩家属于“乱入”战场的一个。此关一共有8个据点，距离相当近，利用据点的距离加上战刻的运用，只要是熟悉的角色都可以轻易打出10000以上的连击数。基本步骤是，选一个据点附近开始打连击并时刻转视角以观察附近的敌军情况，任何敌军都是HIT的产生源泉。这里敌军的刷新速度虽然很快，但还跟不上玩家破敌的速度，所以，一但人数减少，就攻破据点。据点被攻破后，会出来一大批逃兵在玩家身边转，可以利用这个特点，边持续连击边靠近第二个据点。遇到突然没人，就发动战刻之后直接跑向第二个据点开打。熟悉掌握之后，可以轻易打到高HIT，在高HIT的奖励下，钱自然就是源源不断，一般都能打满99999一局。

活用蓄力

前文中提到，本作许多角色的招式都可以蓄力，蓄力后不但能令攻击力提升不少，还可以取消招式的硬直时间。究极难度模式下普通攻击效率太低，此时就更需要蓄力攻击来发挥威力。例如德川家康长按住R2键的话，他的头槌技就会一直处于蓄力状态下，此时再按□键就能形成威力强大的头槌连击，大众脸武将只需一头就可解决，有名字的武将也最多只需两三下。还有一种蓄力攻击是连续按两次R2键后持续按住，再配合□键，这样德川的每一招通常技都会是蓄力状态。再比如杂贺孙市，虽然她没有办法像德川那样按住R2+□持续蓄力，但可在蓄力后跳起攻击，落地瞬间继续蓄力，以此来取消换枪时的硬直，熟练掌握这一流程后也能为战斗提供不少帮助。



破甲 本作中的杂兵和大众脸武将可以破甲，运气比较好的时候，一连串攻击下来你会发现周围的敌兵由最初的全副武装变成只剩裤衩和背心……

文 九兵卫 美编 NINA

初音未来 女歌手计划 2nd	SEGA	音乐
PSP 初音ミク –Project DIVA– 2nd		日版
2010年7月29日发售	1人	5400日元
		对应玩家年龄：12岁以上



如果说《初音未来 女歌手计划 2nd》的前作只是SEGA的一个尝试，那么今年7月29日PSP平台发售的新作则是系列走向成熟的标志。"葱娘"的卖点不再仅仅是"萌"，更完善、更具挑战性的操作方式也证明电波系歌曲非常适合音乐类游戏。这个夏天，让我们和初音一起奏响美妙的音符！

全新的按键方式

长按

长按的按键提示与普通按键提示类似，均为黑色的□○△×键，不同的仅仅是外框多了一圈彩色的轮廓，当画面中的按键比较密集时，不是很容易区分。更多的情况下，玩家是观察屏幕中出现的长条形实心按键来提醒自己需要长按。长按的操作很简单，长条形按键的起始点与按键提示重合时按下对应按键，保持按住，直至长条形按键结束的瞬间再松开，这样就算完成该指令。这里也提醒那些追求完美的玩家，长按的指令在起始点与结束点都有判定，只要其中任意一个没有达成COOL或者FINE，COMBO便自动中断。

组合键

组合键在画面中比较好区分，它们是对应四种方向的彩色实心方向键图标，这种按键对应的指令是同时按下颜色所对应的□○△×键以及形状所对应的方向键。说得再具体一点：粉色左键代表同时按下□＋←；绿色上键代表同时按下△＋↑；红色右键代表同时按下○＋→；蓝色下键代表同时按下×＋↓。游戏中只有这四种组合。

更高的操作挑战

EXTREME

前作中大部分曲目的难度在5★以内，6★和7★的HARD难度曲目仅各有一首。而在新作中，不仅难度的上限提高至9★，还加入了EASY、NORMAL、HARD以外的第四种难度——EXTREME。作为游戏中的最高难度，EXTREME只有完成当前曲目的HARD难度才能开启，该难度下的按键密度、按键种类以及转换频率都非常高。好在只要把握节奏并提高反应速度，EXTREME也并没有我们想象中那么难通过。如果玩家想追求全COMBO，那就又是另外一说了。

挑战双手操作



仅仅是提升难度，还不至于令整个游戏的玩法发生翻天覆地的变化。新作的操作方式最大的进化之处不在于新增的按键方式以及难度设定，而是从原有的只对应单手操作，变为了全程对应双手操作，这也是《太鼓之达人》、《DJMAX》等主流音乐游戏一直沿用的操作方式。不夸张地说，正是这种操作方式的加入，《初音》从一款以看和听为主的欣赏型游戏，转型为考验操作与技术的音乐游戏。有了双手操作，高难度曲目中的连续按键就变得简单了许多，左右手交替按键可以将原本单手按键的频率降低一倍，大大提高准确性，是所有想成为达人的玩家必须掌握的技巧。

丰富的游戏要素

购买点数与道具



购买点数与道具也是本作中新增的系统。通过演奏乐曲获得的点数奖励，玩家可以在商店中购买不同的DIVA房间、装饰品、辅助道具以及各个角色的新造型。其中辅助道具主要帮助那些因为游戏难度过高而无法通关的玩家，不同的道具可以回复能量槽或者将SAD、SAFE评价转为FINE，尝试多次实在无法达成挑战的玩家可以使用这些道具适当降低难度。另外，本作中的新造型不再是只要完成特定难度下的特定曲目就能获得（前作继承的除外），而是必须在满足开启条件后使用购买点数在商店购得后才能使用，这点需要注意。

编辑乐曲

编辑模式是给那些有DIY精神与动手能力的玩家服务的。和前作一样，该模式提供了大量乐曲、场景、人物建模、表情等素材，玩家可以自由编辑镜头、人物动作、按键方式等各种细节，只要肯花时间与精力，玩家可以编辑出各种复杂且个性十足的MV，这样的体验是其他音乐游戏所没有的，也是系列的一大亮点。

全曲目出现条件

序号	曲名	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME	开启条件
0	levan Polkka	0	–	–	–	教学曲目（チュートリアル）
1	ロミオとシンデレラ	2	3	6	7	初期乐曲
2	magnet	2	4	6	8	初期乐曲
3	爱言叶	1	3	5	7	初期乐曲
4	サウンド	2	4	5	8	初期乐曲
5	ココロ	1	3	5	7	《ロミオとシンデレラ》达成CLEAR
6	Packaged	1	3	5	6	《magnet》达成CLEAR
7	右肩の蝶	1	4	6	8	《爱言叶》达成CLEAR
8	マージナル	2	5	6	8	《サウンド》达成CLEAR
9	The secret garden	1	3	5	6	《ココロ》达成CLEAR

©SEGA
©Crypton Future Media, Inc.

序号	曲名	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME	开启条件
10	Just Be Friends	2	4	6	8	《packaged》达成 CLEAR
11	ストロボナイツ	2	4	5	6	《右肩の蝶》达成 CLEAR
12	クローバー・クラブ	1	3	5	7	《マージナル》达成 CLEAR
13	from Y to Y	2	4	6	8	《The secret garden》达成 CLEAR
14	ラブリスト更新中?	2	3	6	7	《Just Be Friends》达成 CLEAR
15	Yellow	2	3	5	7	《ストロボナイツ》达成 CLEAR
16	いのちの歌	1	3	4	6	《クローバー・クラブ》达成 CLEAR
17	Change me	1	3	5	7	《from Y to Y》达成 CLEAR
18	ぽっぴっぽー	2	4	6	8	《ラブリスト更新中》达成 CLEAR
19	カンタレラ	1	4	6	8	《Yellow》达成 CLEAR
20	初めての恋が终わる时	1	4	6	8	《いのちの歌》达成 CLEAR
21	荒野と森と魔法の歌	1	3	5	6	《Change me》达成 CLEAR
22	Dear cocoa girls	1	3	5	7	《ぽっぴっぽー》达成 CLEAR
23	巨大少女	1	3	5	7	《カンタレラ》达成 CLEAR
24	Dear	1	3	5	7	《初めての恋が终わる时》达成 CLEAR
25	ジェミニ	1	3	5	7	《荒野と森と魔法の歌》达成 CLEAR
26	VOiCE –DIVA MIX–	1	3	5	7	《Dear cocoa girls》达成 CLEAR
27	ワールドイズマイン	1	3	5	7	《巨大少女》达成 CLEAR
28	ミラクルペイント	2	3	4	7	《Dear》达成 CLEAR
29	moon	2	3	5	7	《ジェミニ》达成 CLEAR
30	天鹅绒アラベスク	2	3	5	7	《VOiCE –DIVA MIX–》达成 CLEAR
31	Innocence	1	3	5	7	《ワールドイズマイン》达成 CLEAR
32	炉心融解	2	4	6	8	《ミラクルペイント》达成 CLEAR
33	ほんとは分かってる	2	3	5	7	《moon》达成 CLEAR
34	メルト	2	4	5	7	《天鹅绒アラベスク》达成 CLEAR
35	恋色病栋	2	4	6	8	《Innocence》达成 CLEAR
36	ファインダー(DSLR remix – re:edit)	2	4	6	7	《炉心融解》达成 CLEAR
37	Promise	2	4	6	8	《ほんとは分かってる》达成 CLEAR
38	みくみく菌にご注意	2	4	5	7	《メルト》达成 CLEAR
39	ハジメテノオト	2	4	5	7	《恋色病栋》达成 CLEAR
40	ハト	2	3	5	7	《ファインダー(DSLR remix – re:edit)》达成 CLEAR
41	サイハテ	1	3	5	8	《Promise》达成 CLEAR
42	こっち向いて Baby	2	4	6	8	《みくみく菌にご注意》达成 CLEAR
43	カラフル × メロディ	2	4	6	8	《ハジメテノオト》达成 CLEAR
44	ダブルラリアット	1	4	6	8	《ハト》达成 CLEAR
45	みくみくにしてあげる【してやんよ】	2	4	5	6	完成新作中收录的初代曲目 (NORMAL 难度 CLEAR)
46	初音ミクの激唱	2	5	7	9	完成新作中首次收录的曲目 (NORMAL 难度 CLEAR)

全造型出现条件

初音ミク

序号	造型名称	需要点数	曲目	条件
1	初音ミク オリジナル	0	–	初期造型
2	ヴィンテージドレス	15000	ロミオとシンデレラ	NORMAL 难度 CLEAR
3	初音ミク 蝶	15000	magnet	NORMAL 难度 CLEAR
4	スピリチュアル	20000	爱言叶	HARD 难度 CLEAR
5	おさんぽスタイル	15000	サウンド	NORMAL 难度 CLEAR
6	みくずきん	15000	クローバー・クラブ	NORMAL 难度 CLEAR
7	イエロー	20000	Yellow	NORMAL 难度 CLEAR
8	ジャー★ジ	15000	ぽっぴっぽー	NORMAL 难度 CLEAR
9	ノーブル	15000	カンタレラ	NORMAL 难度 CLEAR
10	パウダー	15000	初めての恋が终わる时	NORMAL 难度 CLEAR
11	ナチュラル	20000	巨大少女	NORMAL 难度 CLEAR
12	ホワイトワンピース	15000	Dear	NORMAL 难度 CLEAR
13	エールダンジュ	15000	VOiCE –DIVA MIX–	NORMAL 难度 CLEAR
14	スペイシーナース	15000	恋色病栋	NORMAL 难度 CLEAR
15	初音ミク キュート	15000	Promise	NORMAL 难度 CLEAR
16	エンジェル	15000	ハジメテノオト	NORMAL 难度 CLEAR
17	サイハテミク	20000	サイハテ	NORMAL 难度 CLEAR
18	ピンクポップス	15000	こっち向いて Baby	NORMAL 难度 CLEAR
19	ピンクポップス AS	15000	こっち向いて Baby	NORMAL 难度 CLEAR
20	カラフルドロップ	20000	カラフル × メロディ	NORMAL 难度 CLEAR
21	∞	20000	初音ミクの激唱	NORMAL 难度 CLEAR
22	初音ミク スイムウェア B	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
23	メイコスタイル	10000	ミラクルペイント	HARD 难度 CLEAR
24	リンスタイル	10000	いのちの歌	NORMAL 难度 CLEAR
25	スペチャン 5	10000	みくみくにしてあげる【してやんよ】	HARD 难度 CLEAR
26	スペチャン 39	10000	みくみくにしてあげる【してやんよ】	NORMAL 难度 CLEAR
27	ガリア军第 7 小队	10000	荒野と森と魔法の歌	NORMAL 难度 CLEAR
28	チア	10000	Dear cocoa girls	NORMAL 难度 CLEAR
29	プラグイン	10000	マージナル	HARD 难度 CLEAR
30	ゴシック	10000	天鹅绒アラベスク	HARD 难度 CLEAR
31	プリンセス	10000	ワールドイズマイン	HARD 难度 CLEAR
32	ミコ	10000	いのちの歌	HARD 难度 CLEAR
33	にゃんこ	10000	ハト	HARD 难度 CLEAR
34	ねむねむ	10000	マージナル	NORMAL 难度 CLEAR
35	ハートハンター	10000	ワールドイズマイン	NORMAL 难度 CLEAR
36	ボーカル	10000	packaged	NORMAL 难度 CLEAR
37	パンク	10000	ストロボナイツ	HARD 难度 CLEAR
38	ダンサー	10000	ラブリスト更新中?	HARD 难度 CLEAR
39	スター	10000	packaged	HARD 难度 CLEAR
40	フェアリー	10000	みくみく菌にご注意	NORMAL 难度 CLEAR
41	スクール	10000	The secret garden	HARD 难度 CLEAR
42	スノウ	10000	ストロボナイツ	NORMAL 难度 CLEAR
43	アラビアン	10000	天鹅绒アラベスク	NORMAL 难度 CLEAR
44	みやび	10000	みくみく菌にご注意	HARD 难度 CLEAR
45	チャイナ	10000	ラブリスト更新中?	NORMAL 难度 CLEAR
46	マジシャン	10000	ミラクルペイント	NORMAL 难度 CLEAR
47	ホワイトドレス	10000	メルト	NORMAL 难度 CLEAR
48	パイレーツ	10000	ハト	NORMAL 难度 CLEAR
49	VNO2	10000	moon	NORMAL 难度 CLEAR
50	ギャラクシー	10000	moon	HARD 难度 CLEAR
51	初音ミク スイムウェア S	30000	メルト	HARD 难度 CLEAR
52	初音ミク スイムウェア	30000	全曲目	NORMAL 难度 CLEAR
53	ハツネミク	10000	The secret garden	NORMAL 难度 CLEAR
54	P– スタイル PB	10000	全曲目	EASY 难度 CLEAR
55	P– スタイル CW	10000	全曲目	EASY 难度 CLEAR
56	P– スタイル IS	10000	全曲目	EASY 难度 CLEAR
57	P– スタイル RP	10000	全曲目	EASY 难度 CLEAR
58	P– スタイル LP	10000	全曲目	EASY 难度 CLEAR
59	P– スタイル FB	10000	全曲目	EASY 难度 CLEAR
60	P– スタイル MG	10000	全曲目	EASY 难度 CLEAR
61	P– スタイル CG	20000	全曲目	EASY 难度 CLEAR

镜音リン·镜音レン·巡音ルカ

序号	造型名称	需要点数	曲目	条件
镜音リン				
1	镜音リン オリジナル	0	–	初期造型
2	アシンメトリ –R	15000	ジェミニ	NORMAL 难度 CLEAR
3	リアクター	20000	炉心融解	NORMAL 难度 CLEAR
4	EoE スタイル	20000	炉心融解	HARD 难度 CLEAR
5	镜音リン キュート	15000	Promise	NORMAL 难度 CLEAR
6	チアフルキャンディ	20000	カラフル × メロディ	NORMAL 难度 CLEAR
7	镜音リン スイムウェア T	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
8	镜音リン スイムウェア	30000	全曲目	NORMAL 难度 CLEAR
镜音レン				
1	镜音レン オリジナル	0	–	初期造型
2	パンキッシュ	15000	右肩の蝶	NORMAL 难度 CLEAR
3	スクールジャージ	15000	右肩の蝶	HARD 难度 CLEAR
4	アシンメトリ –L	15000	ジェミニ	NORMAL 难度 CLEAR
5	镜音レン スイムウェア WS	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
6	镜音レン スイムウェア	30000	全曲目	NORMAL 难度 CLEAR
巡音ルカ				
1	巡音ルカ オリジナル	0	–	初期造型
2	巡音ルカ 华	15000	magnet	NORMAL 难度 CLEAR
3	シフォンワンピース	15000	Just Be Friends	NORMAL 难度 CLEAR
4	フロイライン	15000	Just Be Friends	HARD 难度 CLEAR
5	ハードロック	15000	ダブルラリアット	NORMAL 难度 CLEAR
6	VF スーツ	20000	ダブルラリアット	HARD 难度 CLEAR
7	巡音ルカ スイムウェア P	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
8	巡音ルカ スイムウェア	30000	全曲目	NORMAL 难度 CLEAR

カイト·メイコ·亚北ネル·弱音ハク·咲音メイコ

序号	造型名称	需要点数	曲目	条件
カイト				
1	カイト オリジナル	0	Yellow	NORMAL 难度 CLEAR
2	クラシック	15000	カンタレラ	NORMAL 难度 CLEAR
3	キャンパス	15000	ほんとは分かってる	HARD 难度 CLEAR
4	ネコサイバー	15000	ハジメテノオト	HARD 难度 CLEAR
5	カイト スイムウェア V	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
6	カイト スイムウェア V AS	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
7	カイト スイムウェア	30000	全曲目	NORMAL 难度 CLEAR
メイコ				
1	メイコ オリジナル	0	from Y to Y	NORMAL 难度 CLEAR
2	ふわふわコート	15000	from Y to Y	HARD 难度 CLEAR
3	スカーレット	15000	Change me	NORMAL 难度 CLEAR
4	モダンガール	15000	Change me	HARD 难度 CLEAR
5	モダンガール AS	15000	Change me	HARD 难度 CLEAR
6	メイコ スイムウェア B	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
7	メイコ スイムウェア	30000	全曲目	NORMAL 难度 CLEAR
亚北ネル				
1	亚北ネル オリジナル	0	巨大少女	NORMAL 难度 CLEAR
2	エスニック	20000	巨大少女	HARD 难度 CLEAR
3	亚北ネル スイムウェア	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
弱音ハク				
1	弱音ハク オリジナル	0	荒野と森と魔法の歌	NORMAL 难度 CLEAR
2	サイバーダイブ	20000	荒野と森と魔法の歌	HARD 难度 CLEAR
3	弱音ハク スイムウェア	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR
咲音メイコ				
1	咲音メイコ オリジナル	0	Dear cocoa girls	NORMAL 难度 CLEAR
2	ブラックワンピース	20000	Dear cocoa girls	HARD 难度 CLEAR
3	咲音メイコ スイムウェア	50000	全曲目	HARD 难度 CLEAR



首先看过动画的玩家一定会对本作的人设产生反感，其次连最为重要的Saber声优都换掉了，对于以动画作为基础改编过来的游戏来说，这无疑是一处硬伤。而游戏本身虽然是一款角色扮演游戏，但事实上战斗部分设计得比较简单，套路单一。另一方面，游戏中的各种对话事件让人感觉非常繁琐，并且无法跳过。对于这款游戏，我只想把它推荐给那些对《Fate》有执念的玩家。

由于游戏有大量的AVG要素，而且选项分支很多，敌人的攻击模式更是变化多样。考虑到页数有限的问题，只能把上期预告的“攻略”改为“特快”，还期望读者们见谅。

文 脆薯条 美编 anubis

Fate/新章	MMV		角色扮演
PSP	フェイト/エクストラ		日版
	2010年7月22日	1人	6279日元
	对应玩家年龄：12岁以上		

系统介绍

官方虽然将本作定义为角色扮演游戏，但实际上在系统方面并没有非常难的地方，而且游戏中会有很详细的教学提示。

战斗方式

本作的战斗方式就是传统的指令式，一整套攻击动作中分为6个指令，玩家依次输入后选择确定，然后就能与敌人展开对攻。指令是攻击的最基本方式，玩家只要熟悉后便能融汇贯通。另外，本作的AVG要素丰富，而且直接和战斗难度挂钩，所以玩家在决战日之前必须搞好情报收集工作，不然面临强大的敌人只能陷入苦战之中。



三种指令

全部的指令分为三种，也就是游戏中サーヴァント攻击的动作，分为普通攻击（ATTACK）、防御（GUARD）、破防（BREAK），而这三种攻击方式又是互相克制的，按照ATTACK→BREAK→GUARD→ATTACK循环克制。当以克制的攻击动作攻击敌人时就会产生Chain，当Chain达到3后便能发动一次额外攻击，这时サーヴァント的攻击方式都是动画中的特写镜头。所以只要正确判断敌人的行动模式，在一整套攻击动作中最多可以出现2次额外攻击，对于敌人的伤害也会大大提高。游戏的这种战斗方式与剪刀石头布的原理一样，如果了解了BOSS和杂兵的行动规律，那么低等级赖死他也是轻而易举的事情。对于杂兵来说，干掉4次后就能看穿它的2个动作，干掉5次后就能看穿3个动作，依次类推。而与敌方サーヴァント战斗时只有靠搜集来的情报才能看穿其动作。



技能的活用

游戏中的技能主要分为玩家（Master）的技能与サーヴァント自身的技能。玩家的技能例如HP回复在战斗中还是比较有用的，而サーヴァント的技能在战斗中则是起到辅助的作用，有些攻击型的サーヴァント则能直接发挥作用。

MATERIX LEVEL

MATERIX LEVEL实际上就是敌人的情报，这点需要玩家自己在游戏中慢慢收集，决战前在MY ROOM中进行整理。对于敌人的情报收集越多，那么战斗的时候就更为有利。当MATERIX LEVEL到达E级时，对于敌人的各种情报就了如指掌了，例如他的真名、身世、技能、宝具、关键词等等。游戏中架空了很多英灵，有兴趣的玩家可以查一查相关资料。



迷宫探索

アリーナ中一共包括8个月想海迷宫，随着剧情的慢慢深入，这些迷宫都会逐一开放，里面的敌人能力也会逐渐变强。有些BOSS级的敌人也会混在杂鱼之中，如果等级不够盲目前去挑战的话，说不定撑不了3回合就会GAME OVER。



另外迷宫中还能获得一些回复药品与礼装，礼装不仅仅可以提升玩家自身的MP值，还会附带一些额外技能，例如回复HP的魔法与守り刀の hack都是非常好用的。迷宫中还有一些回复HP与MP的魔法泉，玩家可以好好利用在这里反复练级，不过迷宫中是不能记录的，当玩家达成目的后就可以从迷宫的传送点处返回了，在MY ROOM中会有当天的战果报告。

サーヴァント强化

当角色升级后，会获得SP点数，随后就可以在教堂中对サーヴァント进行强化。强化分为5种属性，分别是筋力（主要影响对敌人的伤害大小）、耐久（影响防御力的高低）、敏捷（稳定攻击力与防御力）、魔力（影响魔法技能伤害大小）、幸运（影响被敌会心一击以及各种异常状态的几率）。在升级的同时，サーヴァント还可以学得一些技能，每个项目最高值为255，EX等级。另外游戏中サーヴァント还有宝具这一设定，和动画中一样，宝具都是非常强力的，只有在第5次决战开始后才会自动习得。







两仪式行动模式					
1	2	3	4	5	6
S(钟楼)	B	B	B	B	B
S(钟楼)	G	B	B	B	B
S(钟楼)	A	B	B	A	B
S(防壁)	A	A	A/B	A/B	B
A	A	A	A	A	A
B	B	A	B	A	A
B	B	B	B	B	A
B	B	G	G	S(仕手)	A/B
G	G	G	A	S(炼气)	A
A	G	A	A	A	A

技能一览

名称	效果
双ね钟楼	物理攻击
奥义を止める	物理攻击附加技能封印
防壁を门く	物理攻击附加 GUARD 封印
炼气を下げる	物理攻击附加 BREAK 封印
仕手を杀す	物理攻击附加 ATTACK 封印

サ－ヴァント推荐

游戏中我方能用的サ－ヴァント一共就三个，对于新手来说还是推荐Saber，筋力与耐久都非常高，对付普通的杂兵几乎没有什么困难的地方，而且丰富的技能大多以攻击类为主，其次还有防御时让敌人产生眩晕的技能。Saber 强化的方式也很单一，主要就是集中 SP 点数单方面强化筋力，防御力就算不升也没什么好担心的。Saber 的宝具不单单有对敌人有物理伤害，还能使敌人处于衰弱状态，使用后配合“童女讴う华の帝政”能对敌人造成巨大伤害。



技能一览

技能名	MP	效果	习得条件
花散る天幕	30	普通物理攻击	SP10
燃え盛る圣者の泉	20	提升自己的攻击力（持续 3 回合）	SP20
黄金率 · 皇帝特权	–	战斗结束后获得物品的几率上升（被动技能）	SP30
伤を拭う圣者の泉	30	BREAK 攻击时附加吸血功能（持续 3 回合）	SP35
喝采は剑戟の如く	40	普通物理攻击	SP50
喝采は万雷の如く	60	普通物理攻击	使用一定次数道具后、“喝采は剑戟の如く”强化版
三度、落阳を迎えても	50	战斗不能时自动复活一次	SP65
时を缠う圣者の泉	50	GUARD 时附加眩晕技能（持续 3 回合）	SP85
童女讴う华の帝政	80	普通物理攻击（需要在宝具效果中使用）	SP99

第二个サ－ヴァント Archer 的能力相对 Saber 来说就非常平均了，初期由于筋力不突出，所以杂兵战和 BOSS 战都比较累人，适合一些高手使用。Archer 的一些强力技能主要依靠投影精度来发动，当习得“构造把握”时，往后的杂兵战和 BOSS 战通常第一个指令都是用这技能的，等几轮下来投影精度自动上升后就能发动强力的攻击技能了。而技能的威力是与筋力的高低，投影等级的高低有直接关系，所以在培养方面更要注重对筋力的提升，另外也要适当提升自己的魔力。Archer 的宝具“无限の剑制”虽然只能维持 2 回合，但在这两回合内，投影技能的威力将大幅提升，发动中使用“伪 · 螺旋剑”能对敌造成巨大伤害。



技能一览

技能名	MP	效果	发动条件	习得条件
投影准备	10	投影精度上升 1	–	SP10
赤原猎犬 · 耐久低下	30	投影伤害并且附加耐久下降	投影精度 1	SP12
赤原猎犬 · 腕力低下	30	投影伤害并且附加筋力下降	投影精度 2	SP30
构造强化	20	GUARD 时附加投影精度上升效果	–	SP35
构造把握	–	战斗开始后投影精度自动上升 1	–	SP50
鹤翼三连	50	投影伤害	–	SP60
炽天覆う七つの圆环	60	敌人攻击无效化	投影精度 5	SP85
伪 · 螺旋剑	70	投影贯通伤害	投影精度 3	SP99

注：另外一个サ－ヴァント Caster 由于实在太难用，这里不予推荐。

サ－ヴァント的真名

游戏中的サ－ヴァント不仅仅按职业分类，而且每一个都是历史上赫赫有名的人物，不过有一些的确是虚构的存在。只有当完成游戏中的 AVG 要素后，这些サ－ヴァント的真名才会慢慢解开，注意以下内容可能会剧透哦。

剑士（Saber）

Master	真名	简介
玩家	ネロ（尼禄）	尼禄就是古罗马帝国伟大的皇帝，他是罗马帝国朱里亚 · 克劳狄王朝的最后一任皇帝，被描述成一个暴君。
レオナルド	ガウェイン（Gawain）	亚瑟王手下的圆桌骑士之一，又称“太阳的骑士”。

弓兵（Archer）

Master	真名	简介
玩家	无铭	其实动画版中的 Archer 就是主角卫宫侍郎未来死后以英灵复活的形态，不过游戏中到没怎么提及。
ダン · ブラックモア	ロビンフッド（罗宾汉）	大名鼎鼎的罗宾汉，行侠仗义的森林英雄！

魔术师（Caster）

Master	真名	简介
玩家	玉藻の前	古代日本平安时代服侍鸟羽上皇的一名绝世美女，不过是虚构出来的。
ありす	ナーサリーライム（Nursery Rhymes）	虚构出来的英灵，原本的意思指“小孩子的房间”以及“童话故事”。

骑兵（Rider）

Master	真名	简介
间桐慎二	フランシス · ドレイク（弗朗西斯 · 德雷克）	大航海时代英国著名的航海家和探险家，曾今带领英国海军击败过西班牙的“无敌舰队”。

枪兵（Lancer）

Master	真名	简介
ランルーくん	ヴラド三世（弗拉德三世）	著名吸血鬼德拉库拉伯爵的原型。
远坂凛	クーフーリン（库胡林）	凯尔特神话中半人半神的英雄，光之神鲁格的儿子。

狂战士（Berserker）

Master	真名	简介
卧藤门司	アルクェイド	月姬中的女主角，吸血鬼的真祖。
ラニⅧ	吕布奉先	三国演义中大名鼎鼎的吕布，字“奉先”。

暗杀者（Assassin）

Master	真名	简介
ユリウス	李书文	中国近代史上的武术家，人称“神枪李书文”，不过为什么在游戏中要把他作为 Assassin 而不是 Lancer 就不得而知了。





隐藏要素

隐藏サ－ヴァント

圣杯战争结束后，在 1F 与言峰对话后就能够前往零の月想海了，2 周目时如果完成了全部的特别任务后，能在大河处拿到“虎の魔法瓶”，之后前往零の月想海 1 层的最深处和隐藏サ－ヴァント交战。隐藏サ－ヴァント真名为“两仪式”，HP 足足有 65535，HP 多的离谱，所以战前要准备好充足的 HP 与 MP 回复药品。另外这个サ－ヴァント的强大之处就在于其技能附加各种封印效果，能让我方的三种攻击指令失效。如果被封后无法用克制的指令，那么用同一指令去对抗产生互杀，不过由于 BOSS 的攻击力实在很高，所以要时刻注意回复。BOSS 的行动模式也很有规律，但如果被封印的话就会非常被动了。





文 九兵卫 美编 木仙

由于新作加入了面向新手的教学与连段挑战模式，因此再为大家介绍各角色的基本战术与连段就显得意义不大。为了让那些对格斗游戏基础知识不了解的玩家也能迅速入门，本次“研究中心”特地以Q版小剧情的形式将一些常见问题予以解答，同时放出本作奖杯／成就的简要拿法，希望各位玩家能受用。

苍翼默示录 连续变幻		Arc System Works	格斗
多机种	Blazblue Continuum Shift		日版
	2010年7月1日发售	1～2人	6800日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

实用技术 研究中心

研究中心 RESEARCH CENTER

有问必答！大家的BlazBlue教室！

用手柄还是用摇杆玩？怎么办？

因为是家用机，所以第一选择肯定是手柄啦！手柄的好处是上手容易，对操作的稳定性要求不高。不过话虽如此，A+B键开防御罩还有B+C键抓投这类需要同时按两个键以上的指令，用手柄很容易失误嘛！而且像Rachel的吹风，Carl操纵傀儡等等需要组合键的指令，也是不太方便呢。

摇杆好是好，但习惯了手柄之后很难适应的喵！特别是方向键和方向杆的手感完全不同，好麻烦的喵！

勤于练习，学会慢慢减少按键频度、提升操作精度，假以时日就能得心应手了。想去街机厅与他人切磋的人，平时还是建议多用摇杆练习哦！



为什么我的攻击总是被对手防住？

与人对战和与CPU对战的最大区别在于，对手会根据你的进攻套路制定防御策略，所以说，造成攻击被总是防御的原因只有一个，那就是进攻方式太单一，要学会二择或是多择。

看来还是是我太弱了……什么叫二择？

上中下段的攻击与防御是格斗游戏基础中的基础，二择简单来说就是在同一套攻击或者压制中既则中段又择下段，或者同一套攻击中既择普通攻击又择投技，同理类推。

就是说一套出招里既要有打中段的又要有打下段的攻击对吧，小菜一碟嘛！

出招中二择的动作要连贯，并且时常变化，这样才能让对手措手不及。打乱了对手的防御阵脚，这样就可以展开有效的进攻啦！



有时与Bang对局，为什么总是无法打断他的攻击动作？其他角色好像也有这样的情况呀！

嘿嘿，让我来告诉你们窍门吧。这里面其实用到了防御点（Guard Point）的特殊效果，很多新手都不知道。防御点解释起来很直观，就是指角色的某些攻击招式在发动过程中短时间附带自动防御效果，这段时间便被称为防御点，和我们经常提到的“刚体”效果类似。不同的是，防御点根据招式的不同会在效果上有着很大的区别。例如部分招式的防御点只能防御固定属性的攻击，有的只能防御道具攻击，有的可以防御投技等等。活用防御点的优势可以在对战中占很大的上风呢！

刚刚说到的属性又是什么的喵？

每个角色不同的攻击技能都有属性之分。所谓属性，可以按身体部位分成头属性、体属性、脚属性三种类型，也可以按种类分为打击属性与弹属性。按部位分的属性很好理解，类似于普通格斗游戏的上、中、下段；按种类分的属性，则可以通过直接攻击（打击）或者道具攻击（弹）来区分，个别技能有特殊。利用角色的属性无敌或者属性相克来安排对战策略，是非常重要的课程。

最后我还想问一个很基础的问题：每个角色的体力有区别吗？

经常玩格斗游戏的玩家应该知道，角色的不同，其防御力也会有所区别，《苍翼默示录》也不例外。每个角色高低不等的体力，面对伤害值相同的招式或者连段，就能体现出防御力的差距，因此体力值与防御力在本质上是没有区别的。全人物中Taokaka和Carl的体力最低，Tager最高。

角色	总体力
Ragna	10000
Jin	11500
Noel	11000
Rachel	11000
Taokaka	9500
Tager	13000
Litchi	11000
Arakune	10500
Bang	11500
Carl	9500
Hakumen	12000
Λ-11	10000
Tsubaki	11000
Hazama	11000
μ-12	10000



©ARC SYSTEM WORKS

防御成功后如何反击呢?

一味防御是不行的喵，还要学会将成功的防御转化为进攻的机会，比如打康。

打……打康，这是打什么?



打康正式的说法是 CH (Counter Hit)。对方在出招动作中，我方以特定攻击命中对手就会发生 CH。相比普通命中，发生 CH 后对方角色的后仰以及空中受身不能时间变长，更容易接上连段。这次的新作在CH的基础上还新增了FC(Fatal Counter)系统，命中对方后硬直更大。非常值得研究喵!

特定攻击到底指哪些呀?

打康的特定攻击与招式的具体性能有关，通常以发生时间与判定距离为依据选择。举个例子，5A 的发生速度快，在近距离比较容易确反；而类似 5C 这样的招式，判定距离长，但发生时间慢。在出招的时候一定要根据情况灵活选择的喵!

全角色 FC 对应技能

角色	招式
Ragna	2C
Jin	2C
	虚空刃 雪风
Noel	4D
	J4D
Rachel	5B
	J2C (Lv3)
Taokaka	2C
Tager	2C
Litchi	6A (持棒)
	5B (棒设置)
Arakune	5C
	2C
	JC

全角色 FC 对应技能

角色	招式
Bang	3C
	双掌打 · 金刚戟
	双掌打 · 天刚戟
Carl	2C
	JB
Hakumen	6C (最大蓄力)
	火萤
	虚空阵 雪风
Λ-11	クレセントセイバー
	カラミティソード
Tsubaki	6C
Hazama	牙升脚(蓄力)
	蛇翼崩天刃
μ-12	6C
	フルツルギ

全成就/奖杯入手指南

名称	入手指南	成就	奖杯
いい暇つぶしになったわ	【ARCADE/SCORE ATTACK】模式击倒 Unlimited Hazama	30	铜
黒き者	【ARCADE/SCORE ATTACK】模式击倒 Unlimited Ragna を倒せ	30	铜
次回作から本気を出すわ	【SCORE ATTACK】模式击倒 Unlimited Rachel	30	铜
Hello world!	【STORY】模式看完序章 Opening	10	铜
END OF FILE	【STORY】模式完成任意角色的普通结局	20	铜
脱・初心者!!	【TUTORIAL】模式全项目完成	20	铜
コンボーイ!!!	【CHALLENGE】模式完成 100 个以上的项目	20	银
あとは頼みマスター	【LEGION】模式 Easy 难度通关	10	铜
本当の地獄はここからだ…。	【LEGION】模式 Normal 难度通关	20	铜
なん…だと…!?	【LEGION】模式 Hard 难度通关	30	银
本当の私、デビュー☆	【Player Match】模式获得首次胜利	10	铜
やめられないとまらない	【Player Match】模式累计战斗 100 场以上	30	铜
お供にはビールとつまみ	【Player Match】模式观战 10 次以上	10	铜
胜利という名の美酒	【Ranked Match】模式获得首次胜利	10	铜
强敌(とも)を求めて	【Ranked Match】模式累计战斗 100 场以上	30	银
○○先生の次回作にご期待下さい	【GALLERY】模式收集所有内容	40	金
八方美人	使用过所有的角色，不包括 μ-12	10	铜
苍に染まるまで~	以一击必杀(AH 技)赢得胜利	10	铜
フィニッシュヒム!	全部角色以一击必杀(AH 技)赢得胜利，不包括 μ-12	20	铜
ヘヴィだぜ!!	成功崩防	10	铜
惊きの白さ	1 回合内成功直防累计 20 次以上	10	铜
甘えた抜けは通さない	拆投失败累计 30 次以上	10	铜
俺の側に近づくなぁぁぁ!	1 回合内拆投 5 次以上	10	铜
BREAKERS!	金色爆气攻击后给予对手最后一击	10	铜
フェイタリティ	Fatal Counter 累计使用 30 次以上	10	铜
时既に时间切れ	消极状态 20 秒以上的时间未受到攻击，拖延时间结束后胜利	10	铜
まだまだまだまだ終わりじゃねえぞ	操作 Ragna 在 1 回合内对倒地的对手使用 22C 共 3 次以上	20	铜
绝对零度の微笑	操作 Jin 在 1 回合内让对手冻结 10 次以上	20	铜
トリガーハッピー	操作 Noel 在 1 回合内对倒地的对手使用 22B 或者 22C 打出 10HIT 以上	20	铜
见えそうで见えない	操作 Rachel 在 1 回合内用 6C 打出 30HIT 以上(需要吹风)	20	铜
お願い! スパークボルト!	操作 Tager 在 1 回合内使用 41236D 共 5 次以上	20	铜
ねこ☆ぱーんち	操作 Taokaka 在 1 回合内用拳头挑拨(命中) 5 次以上	20	铜
大四喜和	操作 Lichi 在 1 回合内使用 41236D (棒设置中) 命中对手 4 次以上	20	铜
怒首领虫	操作 Arakune 打出 70HIT 以上的连段(推荐：投 >236236C>236236C)	20	铜
THE・禅祭	操作 Bang 累计发动一击必杀(AH 技) 3 次以上	20	铜
姉さんとバレーボール	操作 Carl 令对手浮空 7 秒以上(推荐：623D>632146C>632146C>623D)	20	铜
※ただしハクメンに限る	操作 Hakumen 打出伤害值 10000 以上的连续技(推挤：对手先进入消极，再使用 632146C 的超杀连段)	20	铜
「かわいい」は正义	操作 Λ-11 打出 50HIT 以上的连段(推荐：236236D>236236D> 冲刺 6C，限定 Tager)	20	铜
これが私の全力全开!	操作 Tsubaki 在连段中使出所有 D 键必杀技 (推荐：214214D>623D> 空中 236D >空中 214D>22D>214D>236D)	20	铜
気持ちいいだろぉ~?	操作 Hazama 令对手浮空 7 秒以上(推荐：AH 技)	20	铜
さあ、ムラクモの覚醒だ!!	解锁并使用 μ-12	20	铜

隐藏成就/奖杯

名称	入手指南	成就	奖杯
よく顽張りましたね	【ARCADE】模式最高难度 HELL 通关	40	银
負ける要素はない!	【SCORE ATTACK】模式任意角色通关	40	金
もうちょっとだけ続くんじゃ	【STORY】模式解锁真结局(TRUE END)	20	铜
次回…天照降临!	【STORY】模式完成真结局(TRUE END)	50	金
1人でむくむくとやっていた	【TRAINING】模式连续游戏 1 小时以上	20	铜
决战、第十三阶层都市	【NETWORK】模式与所有角色交手	20	铜
たまには见るのも悪くない	【REPLAY THEATER】模式播放录像 20 次以上	10	铜
先生、格ゲーがしたいです。	【NETWORK】模式 D-Code 等级达到 25	10	铜
もっと热くなれよ!	【NETWORK】模式 D-Code 等级达到 50	30	银
おまえがナンバー1だ	获得所有金、银、铜杯(PS3 版限定)	-	白金

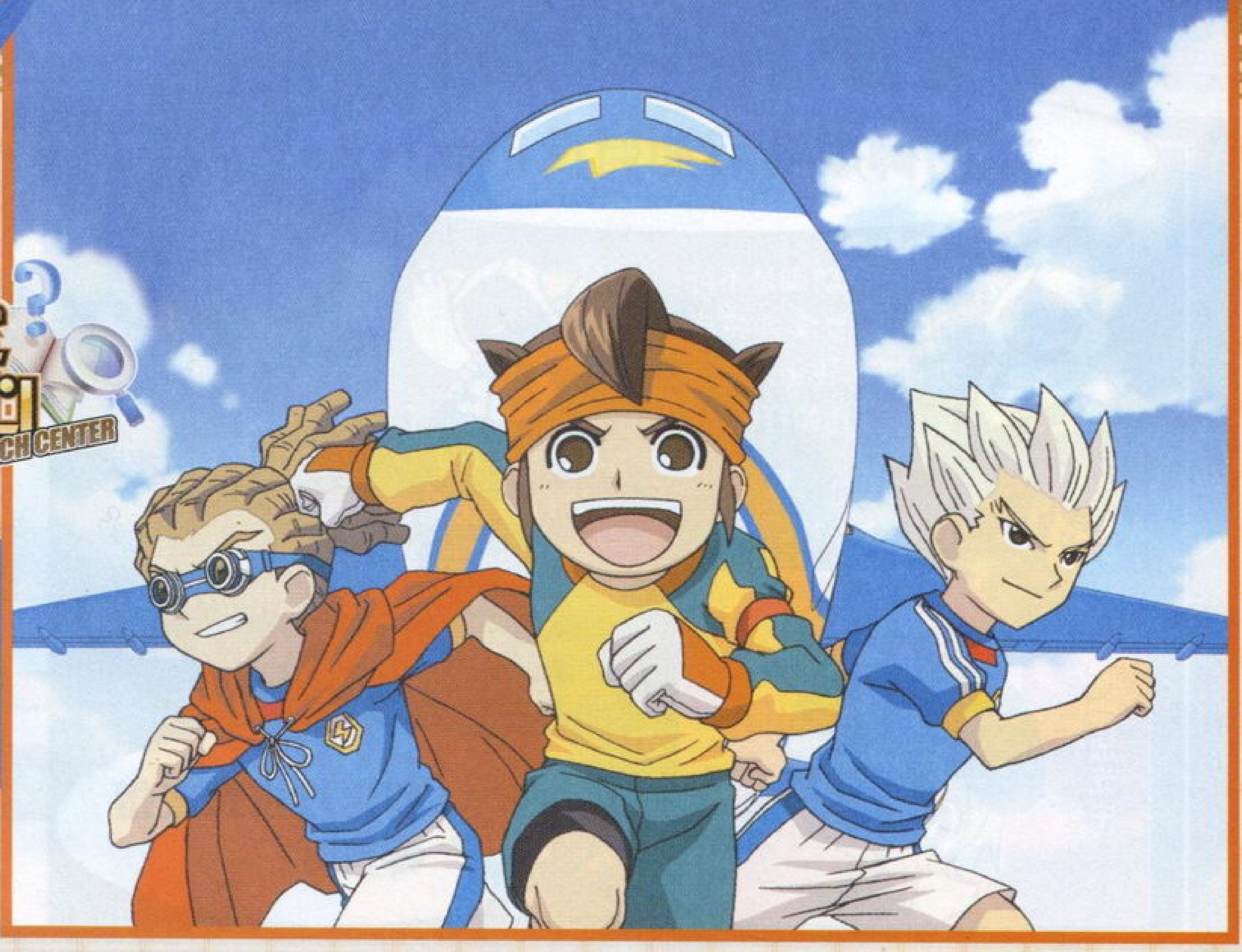
作者：有马左助





イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー

研究中心 RESEARCH CENTER



和前两作一样，把游戏通关只不过是熟悉游戏的过程而已。本作的精髓——高难度的比赛、收集球员等隐藏要素都要在通关后才能体验到，不过由于游戏的隐藏要素实在太多，这里就只列出一些比较重要的内容，希望对各位有所帮助。

文 S.K. 美编 NINA

闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破	Level-5	角色扮演
NDS イナズマイレブン 世界への挑战 スパーク/ボンバー		日版
2010年07月01日	1～4人	4980日元
对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

隐藏队伍——“天使 恶魔”队

和前作一样，本作的主打队伍同样要把游戏通关才能挑战，两个版本对应的隐藏队伍不同，这也可以算两个版本最大的不同之处了。其中火花版的队伍是天使队，爆破版对应的是恶魔队。虽然隐藏队伍的平均等级只有50级左右，但他们的所有队员都有一个消耗TP值为0的必杀技，和他们直接硬碰硬难度很大，推荐把队伍实力提升至60级以上再去挑战。胜利后就能在宿舍使用挖角系统让他们加入了，确定要收服的人选后，前往ウミガメ岛上找到他们并赢得小型比赛的胜利即可让他们加入。下面为隐藏队伍的挑战方法：

1. 前往セントラルパーク和最右边的老人对话；

2. 前往ウミガメ岛，来到图中位置获得钥匙；



3. 取得钥匙后地图上会出现新区マグニート山，进入就会遇到隐藏队伍，和队长对话开始比赛。

VS 隐藏队伍

对手平均等级： LV.50

我方推荐等级： LV.60

战斗要点： 对方有TP消耗0的必杀技，因此打消耗战对我方很不利。



特别是对手的守门员的必杀技不会消耗TP，以前的骗TP战术也无法使用了。不过幸好守门员的属性是林，本战推荐把3个TP回复机会都留给豪炎寺恢复TP，利用他的远程射门技“烈焰火柱”直接得分。防守方面由于对手会使用TP消耗0的过人技，如果觉得防守吃力，可以在抢到球后马上传给有远程射门技的选手，采取在后半场马上射门的战术拖延时间。守门员则推荐让元堂、立向居轮流上阵，只要重点盯防对方的队长，对手没有破门的机会。

隐藏区出现方法

本作除了可以前往剧情规定的区外，还能去1代和2代出现过的场景，在这些场景中玩家可以挑战以前出现的球队，这些区的出现方法如下：



区名	方法
冲绳	调查北东京铁塔地区的宝箱，获得地图。
大阪	调查南东京的虎ノ屋旁边的宝箱，得到地图，使用后开启。
京都	打败在冲绳区的大海原中后开启。
奈良	调查セントラルパーク区中的宝箱，使用地图后开启。
福冈	在美国区的道具店中购买地图，使用后开启。
北海道	前往南东京的飞机场，在这里打败千羽山中后开启。
爱媛	在福冈打败阳花户中。
游园地	大阪市街地的道具屋购买地图，使用后开启。
公园	打败御影专农中。
车站	打败秋叶名户中。
伞美浓中	打败尾刈斗中。
帝国学园	打败野生中。

隐藏结局

系列首次出现隐藏结局的设定，而要达成这个结局的方法非常简单，只要在通关后再前往比赛场合小巨人国进行一次比赛。不过这次小巨人队的整体实力比第一战提升了10级左右，难度增加不小，推荐把全队等级提升到55级以上再去挑战，否则很难攻破洛可可的防守。

部分强力球员加入方法

本作在发售初就打出能收集2000人以上的宣传口号，其中有不少强力球员，不过大部分强力选手的入手条件都非常困难，需要玩家耗费大量时间。下面就列出一些比较好入手的强力球员的入手方法：

扭蛋人物

这些人物的入手方法十分简单，只要前往特定的地点和选手对话，此时要输入密码，成功输入密码并完成比赛后就可以在该地区的扭蛋机里抽到他们了。



人物名称	场所	密码
おおたに	北东京商店街的女仆咖啡厅（第一个区最后一个商店）	ブレイン
あずま	英国区奥义店 2F	エンター
やまふだ	日本区店铺通り扭蛋机旁边	デッキをつくろう
オオカミ	ウミヘビ島	つよくてこわい
ねっけつ	南东京亚洲区比赛场地前	よっつのぞくせい
パック	巴西区下道	カードであそぼう
ランタン	ヤマネコ島上的スタジアムへの道	こわくてつよい

©2010LEVEL-5 Inc.

绿川龙二

绿川的体力和力量都属于中上水准，加上他的必杀技消耗 TP 较少，在流程中是一名非常好用的过渡人物，可惜在游戏中绿川因伤离队，不过可以通过下列方法让他重新加入队伍：和足球岛日本区宿舍 1F 右下角的老人对话。→到雷门中学右边场景，在泥地前会发现绿川（如果没出现，反复进出该区，直到出现为止）。→正确回答绿川提出的问题（答案分别是：よくほえる、すべてよし、いっけんにしかず、てんめいをまつ）。



砂木沼治

砂木的能力比较中庸，不过他拥有一个不错的必杀技，可以在开场的时候先用他消耗掉对手实力。收砂木的方法如下：和足球岛日本区宿舍 1F 右下角的老人对话。→前往冲绳的大海原中，在这里刷出砂木。→正确回答砂木提出的问题（答案分别是：グングニル、イプシロン、ファースト、さぎぬまおさむ、ガイア）。



河童



纯粹搞笑用的角色，获得方法也十分简单：到日本区的店铺通り桥边和他对话。→在意大利区的公园前的桥旁边再次与他对话。→在北东京河川敷下方租船的地方和他对话。

中田英寿

作为意大利真正的队长，中田英寿的实力非常强劲，力量和体力都高于雷门的王牌射手豪炎寺，不过要他加入也颇有难度：通关后在足球岛日本区宿舍 2F 和他对话。→在南东京的体育场里和他对话。→在足球岛意大利区的球场和他对话，如果此时玩家满足小型比赛次数超过 350 场（可以在菜单中システム→きろく里查看比赛了几场，如果没有逃跑的话，通关时候已经有 120 场左右，之后在游戏的初期地点刷场数）、联机对战过一次以上、队伍人数超过 60 人这三个条件，他就会要求和玩家进行三场连续比赛，比赛的难度很高，推荐队伍等级在 65 级左右再来挑战。



亚风炉 照美

伪娘从一代开始就是球队主力之一，就算在群雄聚集的三代也不例外。其各项能力都属于上乘水平，加上过人必杀技消耗 TP 很少，可以轻松帮助队伍带球突破，而新必杀技“混沌破碎”也保证了他的攻击力。获得方法为：在第五章后和火来校长对话。→挑战宝箱战中的韩国队。→胜利后通过挖角系统说服他。→前往南东京足球协会，可以在广场看到他（需要刷出来）。→连赢三场后加入（第一场 7 分半内保持球的控制权、第二场 7 分半内不让对手射门、第三场 15 分钟内射进一球）。



菲迪奥



其实……菲迪奥的能力实在太不给力了，不过他的射门必杀技“奥丁之剑”的演出效果非凡，收来当一个娱乐性角色也不错，其获得方法为：通关游戏后和火来校长对话。→挑战宝箱战中的意大利队。→胜利后通过挖角系统说服他。→前往足球岛的海边区域（就是第六章抓小偷的地方）。→对话后进行三场连续战斗，胜利后加入。

洛可可



防守实力可以和元堂不相上下的守门员，由于立向居在本作的表现实在不令人放心，推荐通关后就先把他收入囊中，入手方法为：通关游戏后和火来校长对话。→挑战宝箱战中的小巨人队。→胜利后通过挖角系统说服他。→前往足球岛日本区的球场，和他对话后进行三连战，难度不高，给前锋装备增加力量的球鞋就能保证一次破门。

除了上文提到的这些，其他诸如四天王、黄金十二宫角色、各队的强力角色、雷门中学的四位经理等都是通过扭蛋机、挖角系统、完成宝箱战等方法获得，这里就不一一列举了。

元堂大介的笔记

笔记名称	获取场所
大介笔记一	ウミガメ岛通往球场的迷宫里的宝箱，在最初的场景按↑←↑→↓→↑←↓←↑←↑→的顺序到达。
大介笔记二	完成夕香的超次元挑战上方路线，达成全 S 级后获得（比赛时以 5 球的优势获胜）。
大介笔记三	クジャク岛通往球场的迷宫里与マスター对话后获得。
大介笔记四	ヤマネコ岛通往球场的迷宫里与バトラー对话后获得。
大介笔记五	第二次通关后欣赏真结局时注意帝国学园里不动所在的位置，之后前往这里调查即可获得。
大介笔记六	マグニード山里的宝箱 （隐藏队伍所在地）。
大介笔记七	雷门中学教学楼 3F 校长室与あいだ对话后获得。
大介笔记八	小巨人区的广场前最右上方闪光点。
大介笔记九	雷门中学教学楼 3F 左侧的宝箱。
大介笔记十	进行到第九章后自动获得。
大介笔记十一	雷门中学足球部内调查闪光点。

宝箱战简介



宝箱战一直是系列的一大特色，其超高的难度和胜利后丰厚的奖励都是玩家通关后挑战的重点目标，本作通关后一共有 9 个地点可以进行宝箱战的比赛，其中有不少比赛需要玩家找到该球队或者得到使用对战票（一般是战胜该球队一次后获得，也有的通过宝箱、WI-FI 联机后取得）后才能完成，甚至还有些球队需要玩家的队伍满足一定的条件才能挑战（比如一些要玩家进行联机对战多少次、队伍里不能出现等级在多少级以上的条件）。下表为本作九个宝箱战的挑战地点。

宝箱战顺序	挑战位置	敌方球队
1	雷门中学宿舍 1F 与火来校长对话	流程中遇到的对手
2	雷门中学足球部训练室前与机器人对话	前两作中出现的对手
3	从雷门中学足球部里下楼，和稻光修炼场里的机器人对话	前两作中出现的隐藏球队和最终战对手
4	雷门中学教学楼 1F 与机器人对话	自己前往足球岛的各迷宫中和机器人对话挑战
5	雷门中学教学楼 3F 与左侧红色房间内的理事长对话	对手是世界杯中和我们另一组的球队，其中德国和西班牙实力强劲
6	南东京足球协会里和瞳子监督对话	对手是前两作的对手所组成的混合队伍
7	小巨人区入口前与元堂大介对话	对手是流程中遇到的队伍强化版
8	从雷门中学体育馆右边来到马路上和夕香对话（需要体育馆的钥匙）	对手是前两作中出现的球员组成的混合球队
9	和雷门中学足球部训练室里的鬼瓦对话（需要浴室的钥匙）	宝箱中是雷门四经理，胜利后就可以使用了

后记：本文给大家简要介绍了游戏通关后出现的隐藏要素和一些强力球员的加入方法，当然本作的隐藏要素远远不止文中提到的这些，光官方公布的 2000 个可收集球员和 300 种必杀技就够玩家折腾一段时间。不过这些球员无非都是通过人脉、挖角系统、宝箱战和 WI-FI 通信这几种方法取得，这里限于时间和篇幅问题就不一一说明了。此外，本作的同名动画正在热播，第三季的动画制作水平比前两作要强不少，特别对比赛过程都有着重描写，有兴趣的读者不妨去看看。

游戏进行时 实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条



前段时间刚刚把《纯白相册》白金，在这里得向各位“奖杯饭”道个歉。原本以为这个游戏将会是一个奖杯神作，不过事后才知道，这个游戏最少需要30小时左右才能白，那个对话收集在同类游戏中是我见过最为恶心的，没有之一。当然，具体的拿法因为进行时页数有限就不详细列出了，各位可以参照《PS3专辑》第10期上的内容。

另外要推荐给玩家一款非常具有创意的作品——《影之塔》，游戏穿插在影子与现实这两个世界中，而且各种谜题设计非常新颖，绝对是Wii难得的一款创意作品。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

影之塔 现实与光影的交错

原名：影の塔　机种：Wii　类型：平台动作

从最初公布之时，这部创意之作就引起了一部分玩家浓厚的兴趣。在真正体验过游戏内容后，相信其天马行空般的关卡设计也总算是不负众望，从影子世界到现实世界、从2D到3D，各种极具创意的点子融合进各式各样的谜题中，使得原本灰暗的世界观充满了色彩。



NEW_TYPE_D

战斗中的小技巧

除去大型杂兵外，本作的普通杂兵有个统一的应对方法。当玩家所操作的影子攻击到对手时，原本敌人身体所具备的伤害判定会消失掉一段时间，而前跳斩刚好有很长的前冲距离，利用这点可以在攻击敌人的同时绕至其背部，在敌人转身过程中将其斩杀，做到真正的万无一失。大型杂兵在很多状态下自身便具备格挡效果，盲目攻击的话不但会令主人公的此次攻击失效，还会给自己造成很大的硬直。所以对付这类敌人一味的硬拼绝非良策，必须做好一对一的应对方法。

蜘蛛型：近身吸引对手攻击，后移或者后跳躲避，之后再靠近反击。

犬型：一定距离内对手会使用高速的翻滚攻击，先躲过此次攻击，再跳至它身后，等其起身后再实行攻击。对手在攻击完后的244尬状态是具有格挡效果的。

人型：近身吸引对手一次攻击，然后靠近利用下蹲斩的超高攻击速度和对手受到一定次数攻击必定仰反的特性一口气将其击破。

弓箭型：一路前冲至近身再用跳斩击杀。

蜈蚣型：吸引对手靠近，采取正面进攻。

花型：花类的攻击方式是根据主人公的位置投石，最安全的打法是接近吸引它攻击，在成功躲避后再近身反击。

刺剑型：一定距离内对手会迅速朝主人公刺击，不要畏惧，继续前冲就可避免被攻击到，等对手扎到地面或墙壁上，再转身采取攻击。后期一些战点需要玩家在很小的平台上与刺剑型敌人交战，此时要反复左右移动试探，等其刺空后再采取反击。还有一些战点，场景中会有些陷阱，在前冲过程中流畅的跳过陷阱的话，不但能躲过敌人的攻击，还能令其撞到陷阱上死亡。

跳蚤型：保守一点的打法是慢慢向它靠近，一定距离后它会跳跃，位置刚好是主人公面前，用下蹲斩一口气击破。还可以迅速将距离拉至近身，等它跳到主人公身后再转身反击。

转盘型：这种敌人需要观察它的动作，如果对手未开始旋转，说明攻击有效，一般都是一刀毙命。如果对手开始旋转，则说明攻击无效，等其停止后再采取攻击。

影块：本作的最终BOSS，初次与之交战时，记得多留意它的身体动作，以分辨其攻击招数。BOSS的攻击套路很单一：先丢四个紫球，看准时机移动就可躲避，紫球可以破坏，从中还能获得一定的体力回复和经验值；之后是伸长四只手臂来攻击玩家，攻击的位置会根据主人公的位置进行调整，不过在发招时有较长的准备时间，足够用来找到合适的位置躲避此次攻击；之后又是丢四个紫球，这次的速度会比第一次要快一些；最后BOSS会飘到更高的地方，让三只手臂脱离本体来攻击玩家，三只手臂是可以破坏的，用下蹲斩先破坏掉两只，此时差不多BOSS会回到原本的位置并露出弱点，大约攻击三套连击就可打出硬直。此时场景中央的黑色气体会消失，光之门出现，通过门进入实体状态踩下机关就可打掉BOSS三分之一的体力，重复以上步骤三次就可将其击破。





石板碎片

在到达53F后，需要返回之前的阶层收集齐六个ステンドグラスパーツ才可继续发展剧情。这些碎片都在主人公取得“番人の剑”前的现实世界中。

乘电梯到2F，左行通过3F～4F到2F大阶段，在其中一个台阶下进入门中的现实世界取得。

乘电梯到20F，下行至16F～18F工场区画4中部，进入门内的现实世界，将石台右移。然后回到影子世界，跳到右上方的平台搬动把手。再次进入现实世界前行即可取得。

乘电梯到30F，下行至26F污水处理区间2，在起始点附近进入门内获得。

乘电梯到30F，上行至32F～35F移住区画1，中部进入门内获得。

53F圣堂2，石块附近剧情取得。

乘电梯到B1F，下行至B3F下水区画3。一开始先往右走，途中可以看到一扇悬浮在半空中的门，调查铁柱将其升起，进入门内获得一个忆。来到一个有上行升降平台和下行楼梯的分岔口后，先往下走进入最底部的门。在现实世界中往上走，在尽头踩下机关。回到分岔口，下行通过最左侧的门回到影子世界。左行经过影の回廊继续前进可以看到这一层的碎片了，不过目前还无法取得它。按照原路返回B3F的起始点，从第一个门进入现实世界。到最下层的门返回影子世界，跳到右方打开机关升起挡在碎片前的石柱。回到碎片所在的地方，进入现实世界取得。取得全部6块碎片后乘电梯到53F调查石块即可继续发展剧情。



通关前后

在到达井户のある场所后，往左走通过门进入现实世界，一路向右就可回到游戏初始的地方。

通关后按住手柄上的C键读取存档可获得隐藏武器“鬼切り”。

集齐所有的记忆再按住手柄上的C键读取存档可获得隐藏武器“鬼の手”。



TIPS 5pb.社长已经确认，《Memories Off ゆびきりの记忆》将会在7月底推出中文版，暂名为《秋之回忆：拉勾勾的回忆》，这个毋庸置疑是一个成就神作了……

武装神姬 战斗大师

美少女版高达

原名	武装神姬 バトルマスター
机种	PSP
类型	动作

本作是一款以机娘为主题的动作游戏。游戏中的战斗主体是美少女型小型战斗经济机器人"武装神姬"，玩家需要通过购买配件不断强化神姬从而挑战更强的对手。本作一共收录了 10 个神姬素体，而她们的配件则多达上千种。随着与神姬好感度的提升会有剧情穿插其中，而且每个神姬都有单独的剧情。本作 CV 阵容及其强大，推荐给喜欢机娘的玩家。



黑泽澪

战斗中的重要数据



时间：左上角是时间，为 0 则战斗结束。

LP：即生命值，战斗画面左下的蓝色槽，为 0 则败北。敌方的 LP 槽在锁定之后显示在其右边。

SP：LP 槽下方的黄色槽，使用必杀和连击时消耗，平时自动回复。

喷射槽：中央的圆弧型的槽即为喷射槽。不使用喷射操作时自动回复。

同步率：右上的粉红色槽，击中、挑拨敌人增加，同步率越高带来越多好处，比如喷射效果上升。高同步率结束战斗会获得更多经验值。

武器残弹：右下用黄色的槽和数字来表示武器残弹（近战除外），残弹槽下方细小的槽是蓄力槽。

另外，战斗中会有箭头从自己身上指向其他角色，白色是队友，红色则是敌人（进入锁定范围），箭头粗细表示目标距离（越细越远）。

特殊动作



完美防御（JUST 防御）：在敌人攻击即将命中时防御即可发动。效果为完全防御伤害，防御硬直减少。

Turn：无敌回避动作，按○＋×键发动，可配合方向键回避，消耗喷射槽，喷射槽为 0 无法发动。装备特定配件后可在空中发动，是比较重要的回避、反击手段。

连击：攻击中按住 R 键再按其他武器的攻击键即可实现连击，消耗一定的 SP。

必杀技：方向键＋△○发动，一个神姬可装备 4 种必杀技，对应 4 个方向键。发动时解除敌人对自己的锁定（敌方发动时也一样）。每种武器对应一种必杀，必须装备该种类武器才能发动。移动系 Route Action 发动中可以按 X 键改变方向。

起身动作：倒地后按 X 键可以快速起身，配合方向键可回避攻击。按攻击键可以进行起身攻击。

急上升 & 急下降：↑＋R＋× 为急上升；↓＋R＋× 为急下降。发动后进行高速上升或下降，直到喷射槽用完。

地图上的各个区域

自宅：查看神姬新闻、存档和整备神姬的地方，还可以查看游戏记录和称号。

游戏中心（ゲームセンター）：自由战斗区，在这里可以自由的选择和对手战斗。

F 战斗会场（F バトル会场）：参加 F 战斗的地方，一共分 F3、F2、F1 三个阶段，每个阶段需要获得参加资格才能参加。参加后进行排位赛，一开始为 20 位，最多挑战比自己高 2 级的人，胜利后取代被挑战者位置，排名第一后该阶段结束，开启下一阶段。

神姬中心（神姬センター）：在这里可以进行公式战斗、购买神姬及其配件、训练和通信战斗。公式战斗为 3 连战，有些战斗有特殊要求，不满足要求的神姬不能参战。公式战斗里有参加 F 战斗的资格赛。



二手店（ジャンクショップ）：这里可以将神姬卖出，还能买到一些强力的配件。

赌场（クラブ ヴァルハラ）：进场需要 1000 块，之后选择一个对手进行战斗，胜利后随机获得对手身上的配件，输了则要随机损失自己身上的一件配件，可谓双刃剑。建议 S/L 来打，毕竟还是有风险。

战斗技巧

索敌：本作索敌并非自动，而没有锁定时的攻击是基本打不到她的，再加上放必杀的时候是自动解除锁定，所以一定要养成时刻注意锁定状态的习惯，不然就只有挨打的份了。

战术：本作武器种类繁多，如何搭配见仁见智。笔者推荐一种搭配方式：远程牵制、远程单点伤害、近战反击。远程牵制武器推荐使用格林机枪和导向武器，远程单点伤害推荐用加农炮和步枪，而近战反击武器尽量选择起手快（如小剑、双小剑）或者带自动防御的（如大剑）。平时远程牵制，敌人使用近身必杀技时及时锁定然后使用 Turn 回避后使用近战武器反击。只要不是 1V3 的多人战都适用。后期 1V3 的战斗比较麻烦，3 人轮流使用必杀技时根本无法还手。目前只能用带自动防御的大剑和斧头走到角落里看准时机攻击。必杀技释放中如果失去目标，记得按△○键取消掉后续动作。使用 2 种近战武器的时候，可以采用连击保证命中，一般情况下你第一下近战 AI 必闪，之后基本都不能命中，如果在第一下攻击之后迅速连击切换武器攻击的话有很大几率命中。





特殊能力（アビリティ）：有些装备会有特殊能力，负面和正面的都有。空中 Turn、空中 Dash、二段跳等能力必须有对应的特殊能力才能够发动。所以选择装备的时候不但要注意数值，也要合理搭配特殊能力。

如何得到强力装备

打自由战斗可以解锁部分装备的购买，不过参加公式战斗和 F 战斗才是获得强力装备和钱的最好途径。推荐前期在自由战场攒够一套装备的钱后就去打公式战斗。每场战斗得到装备都是一样的。赌场的对手身上的装备都是不错的，所以想要打倒她们也比较困难，但是这也是获得强力装备的捷径，因为输了会损失装备，使用 S/L 大法是相当不错的选择。神姬们装备的配件等级（Rank）不能超过自身的等级，自身等级随着 LOVE 等级提升而增加，最高 Rank5。





盛夏已至，随着气温的提升，国际饮料巨头百事旗下激浪品牌携手《穿越火线》（简称 CF）诚意推出的限量版“激浪道具”也在广大玩家中火热传播！时下，《穿越火线》的“至尊玩家”与“美女代言”联手为您诚意推荐几大“激浪道具”，为你带来“够劲”乐趣！

《穿越火线》美女代言 带你感受“够劲”一夏

——更有机会挑战CF游戏至尊玩家

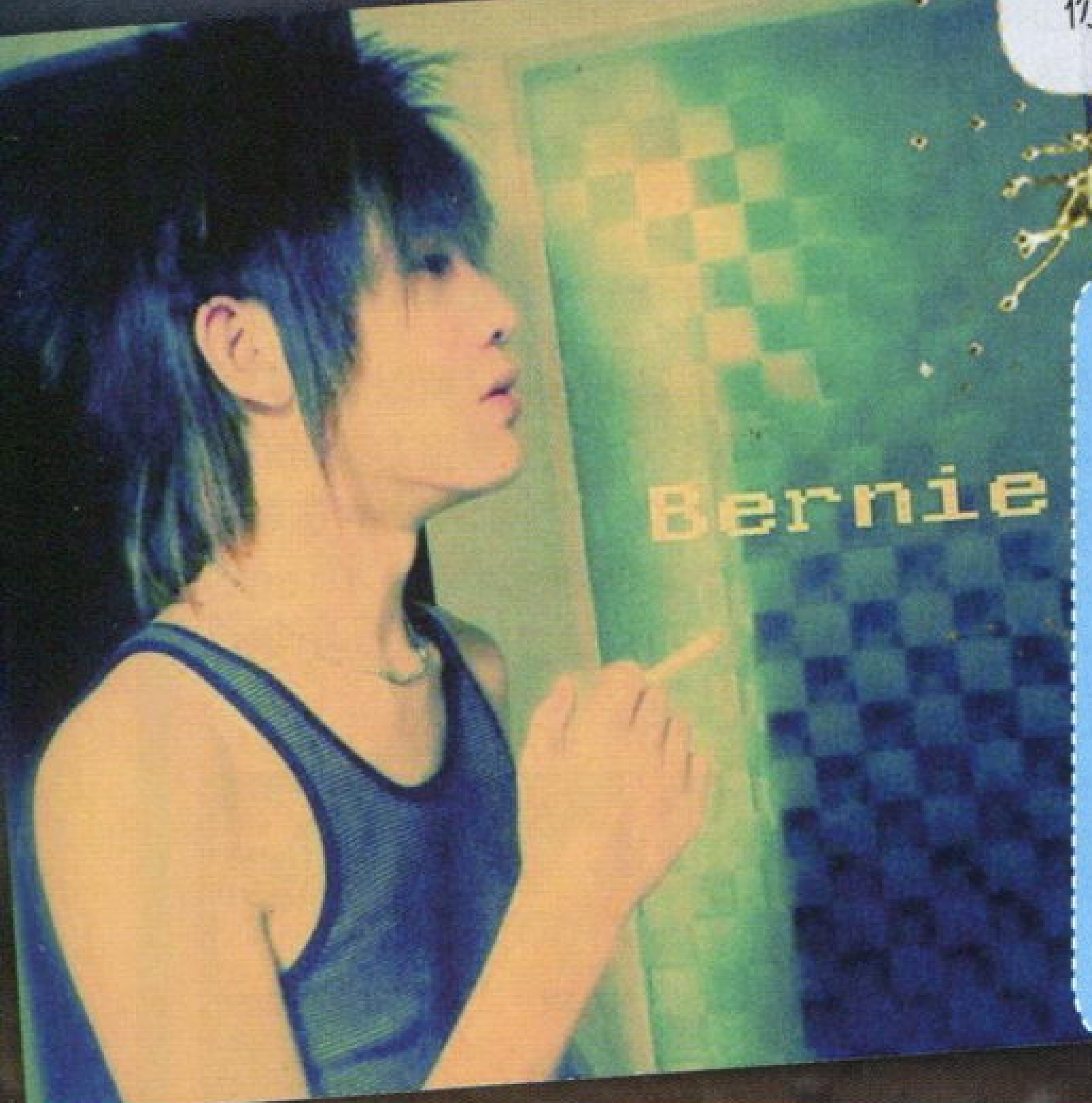




性感代言人 张馨予

有“中国网游第一美女”之称张馨予在2009年正式成为《穿越火线》的代言人，她以清纯与性感于一身，在CF大片中化身“夜玫瑰、灵狐、疯狂宝贝”，多变造型堪比千面娇娃，无论性感、冷血、美丽、恐怖，张馨予总能轻易打动众人之心。

同样，张馨予在闲暇之余也组建CF战队，以队长的身份带领战队的朋友们迈上刺激的火线征程，而她最爱“激浪烟雾弹”制造的那种迷幻感觉，一如CF大片中的灵动造型。想和美女玩家一起体验“够劲”乐趣吗？也许烟雾弹散尽之后，就有一个动人的美女出现在你眼前哦！



至尊玩家 白鲨

CF界声名远扬的顶级职业玩家，游戏ID为Ayom的他以一杆狙击枪“威震江湖”。2010年白鲨带领团队再战CF舞台，虽然与冠军失之交臂，但他却赢得了令所有人都艳羡的CF官方“穿越火线终身荣誉会员”头衔。如今，白鲨也将激浪道具纳入了他新团队的装备中：“‘激浪头盔’上面很炫的LOGO可以鲜明地让队员辨别敌我，而激浪‘够劲’的精神也能提升队员的士气！

至尊玩家 香香

作为“2010穿越火线冠军杯”美女主播大赛冠军，“至尊玩家”香香同样经历不凡，进入CF苦练一个月就拿到属于自己的冠军，凭借智慧与美貌，她更成为CF界中赫赫有名的“美女主播”，并将解说CF赛事变成自己的职业。香香喜欢让角色背上帅气的“激浪背包”，“我生活中就很喜欢背双肩包，‘激浪背包’设计非常亮眼，很适合有个性的角色使用！”

想和性感代言人”零”距离”对话”吗？想成为和他们一样的“至尊玩家”、明星成员吗？那就赶快在《穿越火线》中拿起激浪道具吧！购买“激浪”穿越火线促销装并登陆http://mdew.com.cn/CF，按要求输入盖内字符，最高价值500元的“够劲”激浪虚拟道具马上属于你！



火热的夏天，《白骑士》之旅再开！《白骑士物语 光与暗的觉醒》和前作相比进化不小，可惜系统平衡性略有问题。不过从前作玩过来的玩家都很淡定，因为前作可是整整更新了一年半时间啊！这不，制作人楠田芳晃已经在自己的微博上宣布8月初就有新任务下载了。

除了《白骑士》，盛夏的XBLA游戏阵容也让人陶醉，这期就为大家介绍近期的优秀作品《LIMBO》。此外大受好评的《心灵杀手》也如期放出了第一个DLC，这期同样会为大家进行介绍。

更新 UPDATE GAME 3.0

这次最大的敌人，竟然是自己！？

《心灵杀手》DLC“信号”介绍

还在为X360独占惊悚动作游戏《心灵杀手》仓促的结局感到忿忿不平吗？Remedy终于在7月27日推出了首个DLC——信号（The Signal），将这个极具深度的剧情继续下去。这个DLC售价800点，新增250点成就。购买了普通版和限定版的玩家可以通过游戏附送的兑换码免费下载。

“信号”的剧情紧接本篇第六集的结尾，阿兰拯救了自己的妻子，亮瀑镇的每个人都拥有看似完美的结局，但是阿兰自己却沉入了湖底。新章节中，黑暗力量继续滋生，试图阻止阿兰写作。游戏的战斗都是在他的潜意识中进行。阿兰不断和自己意识中强大的黑暗力量斗争。幸好有托马斯·赞恩的引导和协助，才使阿兰在危机时刻恢复理智，没有被黑暗力量所吞噬。

“信号”中多数是前六集中的场景，但也增添了不少地形复杂的场景，比如充满暖炉的地下室，布满电线杆的山坡。随着阿兰思想的改变，周围的环境也会随之变化，从而产生新的道路和组合出不同的区域，这也使游戏的氛围更加诡秘。敌人方面除了和本篇相同的被黑暗势力包裹的敌人外，还增加了隐形的敌人，他们的行踪更加难以察觉，经常冷不丁绕到你身旁给你致命一击。不过阿兰仍然可以通过手电筒的照射来让他们现形。比较有趣的是，由于游戏是处于阿兰的潜意识中，所以中不会直接出现弹药和补给品，都是与本篇第六集末尾部分相同，通过照射悬浮在空中的提示文字来获得。

在DLC末尾，阿兰终于见到了一直帮助自己的赞恩，也干掉了作为最终BOSS的“自己的意识”。虽然游戏并没完结，阿兰仍然困在湖底，但这个DLC对整个游戏和剧情都是一次有效的补充，许多谜题都在这一集中得到解释。究竟阿兰的命运还要经过多少波折，黑暗势力是否会被完全消灭，这些问题都指望着第二个DLC来解答了。总的来说，“信号”的难度比起本篇有所提升，战斗场次很多，敌人更加疯狂。通关时间大概在一到两个小时。只要玩过本篇的玩家，就没有理由错过。





游戏 GAME GAME 3.0

地狱的边缘——《LIMBO》

每年的七八月份都是游戏的淡季，但这并不代表玩家手中的游戏机就会闲着。如往年一样，每到“Summer of Acade”的时候，LIVE的卖场将连续五周推出高品质Arcade游戏。今天要介绍的呢，就是由丹麦独立工作室PlayDead Studio制作，并且获得本年独立游戏节（Independent Games Festival）最佳美术与最佳技术奖项的动作冒险解谜游戏——《LIMBO》，售价1200点。



《LIMBO》讲述了一名男孩，为了确认自己妹妹未知的命运，进入了LIMBO（天主教术语，代表灵魂暂时的归宿）。进入游戏后，给玩家的第一印象就是诡异的风格——全身漆黑，只能见到两个眼珠子的主角在幽暗的森林中踽踽独行，还得躲避各种致命的陷阱和破解众多巧妙的机关。

游戏的操作非常简单，左摇杆控制主角移动，A是跳跃键，B是动作键。和简易的操作形成鲜明对比的，是游戏中复杂多变的谜题设计。《LIMBO》中的谜题包含了不少重力，浮力的物理特性。大多数的机关都是致命的，摔死、压碎、刺杀、溺水等等，死状可谓惨绝人寰血腥异常，难怪在进入游戏时会提示玩家可以自行开启“血腥保护机制”。不过值得称赞的是谜题机关的设计非常巧妙，许多地方要死几次才能知道通过的正确方法。

《LIMBO》之所以受到玩家的追捧，不仅仅是因为出色的关卡设计，还在于游戏将“反差”这个概念运用得淋漓尽致：游戏画面是由黑与白的对比构成；眼睛是心灵的窗口，而从男孩的明亮的眼睛中透露出的是绝望；男孩照理来说是阳光的象征，游戏场景却设定在了黑暗的LIMBO；与男孩这个设定相冲突的，是各种血腥至极的死法。游戏中没有一句台词，通关的过程更像是经历了一场梦境；游戏大部分时间都没有背景音乐，取而代之的是风声，水流声，脚步声以及机关发出的声音，这些音效非常精妙得组合在一起形成了独特的韵律，更为游戏增添了诡异的氛围，这种阴郁晦暗的气氛，给心理上造成的压迫感比同样设计了LIMBO的《神曲 地狱篇》更出色。





一周目大概需要四到五个小时，游戏最后以男孩见到自己的妹妹后戛然而止，不禁让人浮想以后是否会出DLC来讲述男孩接下来的命运。游戏一共有12个成就，其中10个是与寻找发光的蛋有关，当你熟悉了每个关卡，并且对你手指的灵活度有相当的自信后，可以尝试挑战在5次死亡内通关。游戏引入了完成度，寻找10个与成就相关的光蛋，通关一次，5次死亡内通关就会全成就+100%完成度，但这还并不算完。游戏中还有11枚非常隐蔽的光蛋需要收集，这些隐藏光蛋的位置完全能用“丧心病狂”来形容。但根据制作小组的官方网站上的新闻显示，发售后几天就有人的完成度达到了111%，这也是官方声称的最高完成度。但在写这篇简介前，我特意去排行榜看了下，排行第一第二的玩家的完成度竟然达到了匪夷所思的125%。（不过据说这是通过修改达成的）

总之，《LIMBO》是所有动作解谜爱好者必玩的作品，其独特的风格，称其为一件艺术品也不为过。

TIPS

全新的XBLA卖场界面已在美服提供下载，大小为23MB，下载完之后进入游戏，即可免费获得一件人偶服装。用这个工具再浏览一下游戏，还可以随机获得一只喷火的小龙。相信杂志上市的时候，所有服务器都已提供该项服务了。

多边共享区

ENTER THE GAME 栏目主持 奈落

ChinaJoy 已经盛大、隆重、热烈地开幕了。各路大腕豪杰齐聚一堂畅想未来，国外大厂震撼于我们的兴盛纷纷知难而退。各路媒体也紧密地围绕各家大厂小厂派出的姑娘们展开多角度的报道（和摄影）。不知道大家有没有去现场凑凑热闹，没去现场的不妨在网上看看 MM 也好。今年的 CJ 各家大厂都打出了强劲的 showgirl 攻势，的的确确让人赏心悦目。各大网站上的首页专题报道也是除了馒头就是大腿，大家只管一饱眼福，真好真好。诶，对了……今年 ChinaJoy 究竟展出了什么游戏了么？

雷死人不偿命，邪神B★RS现身

s.k. 提供





▲本次惨遭毁容的 B ★ RS。

自从在几年前 Saber 的山寨劣质手办在中国市场出现后，凭其低劣的制作工艺和雷人的外表被网友们称为“邪神”。让人意想不到的是，这个邪神 Saber 在秋叶原召开的 2006 年“クレイズ萌ぇ～ろ祭り”模型展上却受到日本玩家的好评，后来发售的 GK 版（白模）甚至炒到了 3 万日元的高价。根据模型的原型制作者宫川武先生的说法，这是一个能够“治愈心灵，让心境平静”的产品。而他也不惜动用一系列人际关系，托中国的朋友帮忙入手了一个。

而本月邪神家族又新添了一名成员，本次惨遭“毁容”的对象就是前段时间在网络上大红大紫的黑岩射手（简称 B ★ RS），B ★ RS 是日本画师 HUKE 氏笔下的原创人物，由于初次登场是在网络虚拟偶像“初音未来”的同名歌曲里，因此一度被误认作是初音未来的二次创作产物。但 B ★ RS 也凭借初音未来的高人气，在日本人气一线飘红，而近期 B ★ RS 的动画也已开始播放，有兴趣的读者不妨去看看。

※前六个惨遭毁容的邪神名单：



▲几大邪神汇聚一堂……

KOS-MOS（异度传说）、希尔梅利亚（女神侧身像）、茵菲（九十九夜）、Saber（FATE）、绫波丽（EVA）、宇智波佐助（火影忍者）。

剧场版《莱顿教授与永远的歌姬》

八重樱 提供

《莱顿教授与永远的歌姬》是这个游戏系列首次以动画形式登陆电影院大荧幕，显然 LEVEL-5 是有心要将莱顿教授打造成不输于江户川柯南的新时代日本国民级名侦探，本次的剧场版仅仅是个开始。

故事发生在《莱顿教授与魔神之笛》结束之后，某日，莱顿教授收到了曾经的学生、现著名歌剧演唱者洁妮丝寄来的求助信，信上说洁妮丝已故的好友突然以 7 岁少女的模样现身，并自称已得到了“永远的生命”。为一探真相，莱顿教授带着弟子卢库、助手蕾米前往王冠・佩托尼剧院，欣赏由洁妮丝主演、讲述不老不死王国“安布罗西亚王国”传说的歌剧。不想这出歌剧竟然是一个庞大阴谋的序曲，紧接着，众人便被迫卷入争夺“永远的生命”的解谜游戏中，在一次次与危机擦肩而过的同时逐步解开这场阴谋的真相。

虽然《莱顿教授与永远的歌姬》早于去年年底上映，但因为 DVD 光碟 7 月 21 日才发售，所以国内的玩家也是刚刚看到。看到网上有人评论这部剧场版为“战翻《名侦探柯南》”，我个人是觉得这种说法比较夸张啦，首先这两部作品的风格就完全不同，推理的难度也无法同日而语，不过作为“《莱顿教授》系列”的第一部剧场版动画，本作的表现还是有不少可圈可点之处的。剧情延续了游戏一贯的出人意料结局和催泪风格，在表现恢宏场面时气势到位，配乐更是一大亮点。缺点则是动画依旧是延续了游戏中的解密方式，给出的提示又不太足，最终演变成为观众看着教授一人忙活，代入感稍显薄弱。

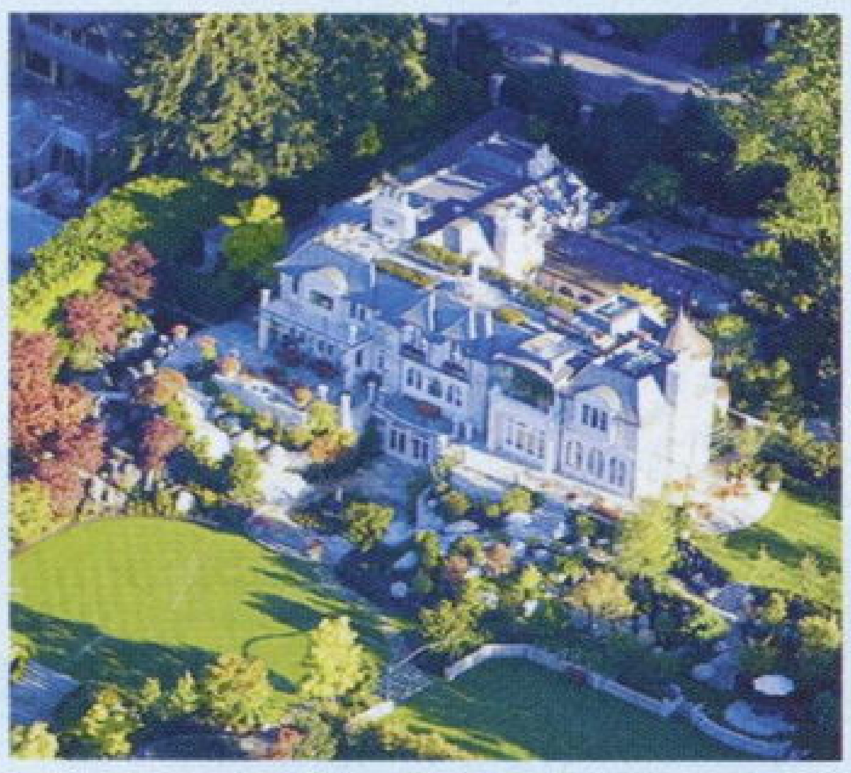


PS：水树奈奈不愧是学演歌出身的，在演唱剧中几首歌剧曲目时所展现出的浑厚功底令听者为之沉醉，当之无愧是“永远的歌姬”！

X360最高长官的私人度假村

星夜 提供

看到这两张照片切莫以为是哪个避暑山庄或者度假村——它是属于微软游戏部门最高长官 Don Mattrick 的豪宅。和这座真正的超级豪宅比起来，国内那些两三百平米就卖个两三千万的“豪宅”也只能算蜗居了。照片中那联排的别墅都是属于 Mattrick 一人，它占地约 2500 平方米，这还没算上那宽广的草坪与庭院。别墅本身共三层楼，内有房间无数，光是车库就有 10 个，还有自己的篮球场和网球场，正面直对的温哥华西班牙海岸



壮丽景色尽收眼底。这座大宅不仅是 Mattrick 的居所，也是他的办公室。虽然微软游戏部门总部位于美国的雷蒙德，但 Mattrick 常年在自己家中办公，他表示每个星期会在屋子里玩 10 到 15 小时的游戏，可以想像，他的游戏室也将是全球数一数二的豪华。

Mattrick 的这套房子位于加拿大温哥华市的 West Point Grey，是温哥华的十大豪宅之一。其造价为 2000 万美元左右，目前市值约 3500 万美元。即使是以 Mattrick 的财力，也不一定能仅凭自身实力买下这样一座雄伟的城堡，他的夫人应该也付出了不少。Mattrick 夫人 Nanon 是魁北克省传媒大亨 Philippe de Gaspe Beaubien 之女，也是当地的名门望族。





清凉模型赏:《Love Plus》姊崎宁宁 PVC涂装完成品

比例	1/10
全高	16cm
造型师	HOKUSOH
生产厂商	WAVE
发售日	2010年10月
售价	3990日元

各位《Love Plus》的玩家们，你们已经做好准备来迎接自己心爱女友的模型了吗？特别是宁宁的男友们更需要注意了，WAVE社将于今年10月推出首款宁宁的PVC涂装完成品，而且还是以最近正火的热海旅行为主题的泳装版本哦！本品配备了两种表情可以更换，一种为大方自然的微笑表情，另一种则是面露羞涩为难的神态，看上去更加楚楚可怜。左腿上的牛仔裤可完全脱下，不过脱下后左手空空的样子稍显奇怪。这款PVC的比例只有1/10，如此迷你的尺寸在美少女模型界已经不多见了，也注定本品在细节方面不会有太惊艳的表现，不过好处是售价非常便宜，只要3990日元。

另外两位姑娘的男友们也不用着急，你们的银子同样是要被掏空的！在刚刚结束的模型会展WF2010夏上，Konami一口气公布了3位少女的校服版1/8PVC，每人还有5种发型可以更换，预计在11月18日发售，每款售价6500日元！九兵卫同学在看到这组样品照片后已经激动得语无伦次了……











黑岩射手

原名	ブラック★ロックシューター
主要声优	花泽香菜／泽城美雪／阿澄佳奈
动画制作	Ordet

很多读者可能会将黑岩射手(ブラック★ロックシューター，简称B★RS)与初音划上等号，其实这完全是误会，官方为此还专门作出过澄清。黑岩射手最早在2007年诞生于著名画师huke笔下，后来被ryo(代表作:《世界第一公主殿下》)通过VOCALOID软件创作为同名的初音歌曲而广为流传。这首《ブラック★ロックシューター》曲风偏于黑暗，PV则由huke本人绘制，与空寂而略显忧伤的主题相映成章。除了歌曲，以黑岩射手为原型制作的各种手办模型也备受追捧，人气之高超乎想象。

言归正传，在FANS的强烈期待下，完整版动画《黑岩射手》终于在7月下旬通过免费派送的方式与我们见面。动画中现实世界与“另一个世界”两条平行的剧情交错出现，现实生活中刚刚步入初中的黑衣麻陶与小鸟游优美从陌生到熟识、从形影不离到产生距离，两人之间关系的变化也牵动着另一个残酷而冰冷的世界。值得一提的是，黑岩射手精彩激烈的战斗场面几乎没有任何台词，但却可以让观众切实感受到她内心的变化，这样的表现手法对原作的气氛起到了很好的还原作用。

据官方提供的最新消息，动画版《黑岩射手》除目前免费派送的DVD版之外，还将在今年12月发售高画质的BD版并附送粘土玩偶，届时感兴趣的FANS不妨买来收藏。(注：派送的DVD版与年末发售的BD版均含7国语言字幕，包括中文。)

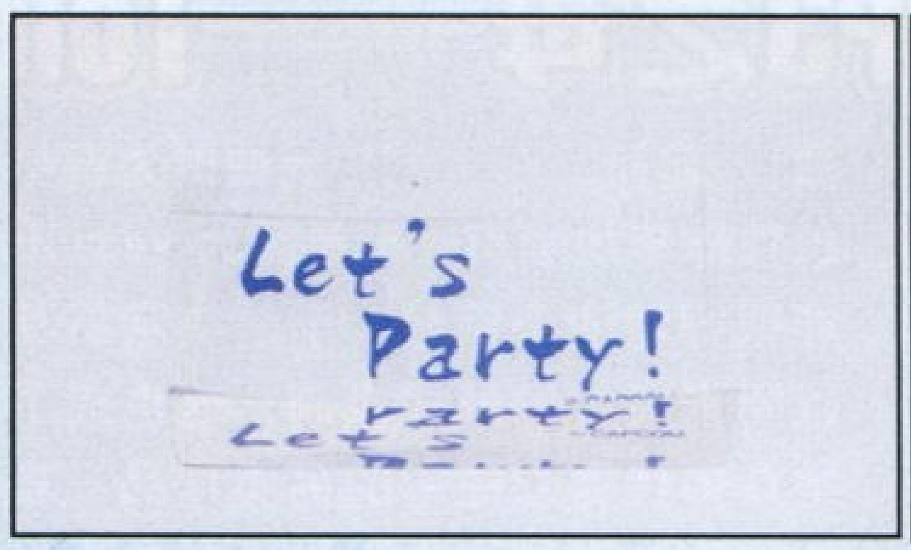




“战国BASARA热潮”再临



游戏即将推出之际，玩家想必已经被琳琅满目的周边搞得眼花撩乱了吧，但这只是一个开头而已。“《战国BASARA》系列”近几年来在玩家群中掀起了一股热潮，随着动画版的推出，这股热潮即将于《战国BASARA 3》发售之时爆发。识相的Capcom自然是要赶紧捞上一笔了，不过除了Capcom之外，寿屋也瞄准了这个绝好的机会。这不，11月寿屋将要推出一款筷子，而这双筷子的原型居然就是游戏中伊达政宗的爱刀“景秀”，另外还将赠送一个配套的搁筷子的水晶底座，上面印有伊达政宗的标志性台词——“Let's party！”，对奥洲笔头有爱的玩家可得盯紧了。这双筷子将于11月发售，售价为1050日元。





▲虽然是一双筷子，但可以清楚地看见刀柄上的纹路非常清晰，可谓是制作精良啊。

▲写着伊达政宗标志性台词的水晶底座，很燃。

11月过后的12月，寿屋还有一个更为给力的周边，那就是九个“《战国BASARA》系列”的迷你人偶，是该系列的第四弹，包括前田庆次、毛利元就、长曾我部元亲、阿市、德川家康、本多忠胜、ザビー、岛津义弘、松永久秀，每一个售价630日元，对该系列有执念的玩家可以出手了。



美人时计PSP版华丽登场

胜负师提供

曾在网络和iPhone上引发话题的“美人时计”马上就要登陆PSP了！

所谓“美人时计”就是让一些美女举个标有时间的小黑板，时间精确到分钟，每隔一分钟刷新一次，一共1440张图片随时间变换，其程序的技术含量并不高，但创意却相当不俗，因此受到不少网友和iPhone用户的追捧。

bijin-tokei portable 美人時計 ポータブル

8月10日，PSP版美人时计《美人时计 PORTABLE》在PS store上提供下载，定价为300日元（约合人民币24元），收录了东京街拍的360位美女（每人4张照片），美女们的个人资料也会收录其中。扩展包京都版定价同为300日元，同样会有360位来自日本京都的美女为你报时。这一软件还根据PSP的特点设计了多样化的功能，还可以对界面进行自定义设置。主要功能有照片的放大缩小，播放记忆棒中音乐做为背景音乐，改变纵向与横向显示，调整界面主题色等等。美人时计的制作公司称，今后还将针对PSP用户提供更多扩展服务。

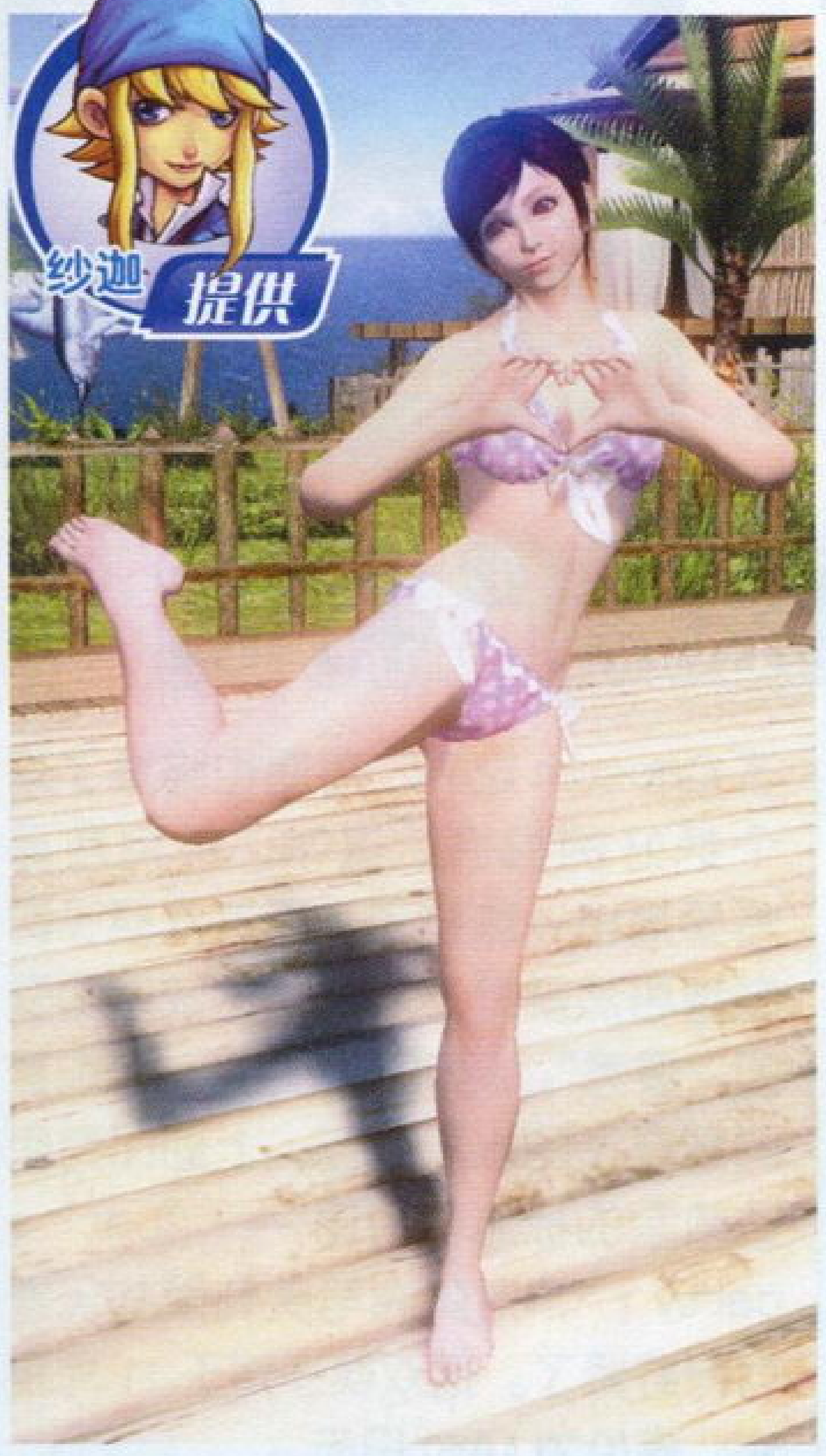






《VR战士》新作登场，众女角泳装出战

纱迦提供







作为3D FTG的象征之一的《VR战士》，其最新作将于7月29日在日本稼动，名为《VR战士5 最终决战》（バーチャファイター5 ファイナルショーダウン）。在最近几年的日本街机市场上，《VR战士》一直被老对手《铁拳》压制，因此SEGA一直在对其进行改造。这次的《最终决战》虽然仍属于5代，但游戏系统得到了较大改善，据制作组表示将围绕防、投、打这三大基本要素重新构建游戏性。此外游戏还加入了拥有丰富钻研要素的“KNOCKOUT TRIAL SPECAIL”模式，可供收集的装备数量更多。此外还追加了与Twitter联动的功能，玩家的战绩会自动反映到Twitter之上。

不过最吸引玩家眼球的还是全新的特别服装。印象中《VR战士》总是给人硬派的感觉，不过从5代开始《VR战士》的风格已经有明显变化，到了本作中更是为众女性角色加入了泳装造型。看到艾琳、莎拉等人穿着泳装出战的场面，实在没法不让人联想到《死或生》。这也充分说明了目前《VR战士》面临的困境，制作组只能大打美女牌来吸引部分玩家的注意力。

老玩家应该还记得当初那个胎死腹中的《VR战士 3.1》版，在DC版《莎木》中曾经收录过影像，里面的女性角色也是穿起了各种暴露服装来比赛。这个版本在制作过程中就被铃木裕果断推翻，制作组另辟蹊径，终于做出了传世经典《VR战士4》。打美女牌确实能吸引人的眼球，但毕竟不是正道，过硬的游戏素质才是《VR战士》长期立足于业界之巅的根本，希望制作组能够重现当年的辉煌，另外也别忘了家用机玩家的存在。

MP3之母——Tom's Diner

雷电提供

在各种电子合成音乐横行的今天，电声乐队成为音乐主流，那些干干净净的声音总是难以寻觅，就像玩多了次世代大作之后，总想怀旧复古重温经典一样。这次为大家推荐一首我个人非常喜欢的歌，每次当脑子中充斥着乱七八糟的回声时，听听这首《Tom's Diner》（汤姆的晚餐）都能静下来。

《Tom's Diner》是美国著名的音乐写手和歌手Suzanne Vega在收录在1987年推出的第二张个人专辑中的一首没有伴奏的清唱歌曲，如果按学院派为其分类则属于阿卡贝拉（a cappella，源于意大利语，原本更注重本身“教堂音乐”的主旨，后渐渐偏向于无伴奏歌曲）。起初，Vega创作此曲时为钢琴单独伴奏加唱声，但是因为Vega不能很好地演奏钢琴，于是决定将其以阿卡贝拉的形式录制，这也成了她众多优秀歌曲中的另类作品，其旋律简单但是让人听过后久久难以忘怀，Vega温暖的声线和对节奏的掌握和停顿都恰到好处，同样的歌，如果换个人清唱出来，演绎出来的感觉必定大相径庭。

此次为大家推荐《Tom's Diner》，另一个原因是它还有一个别称——MP3之母。1987年，是MP3的编码格式正式成型的一年，当时的弗劳恩霍夫协会（Fraunhofer Society）的音频工程师Karlheinz就使用这首歌来测试他们的MP3编码机制。他说当他听到收音机正在播放这首热门曲目之时就像被闪电击中一般，当时其他的声音在他们的码率下都听起来还不错，可是Vega的声音则完全没有原来的样子，他为了让MP3可以还原如此温暖的阿卡贝拉歌声而努力，在一次次调整MP3编码机制时都使用这首歌进行测试，直到最终可以还原Vega那美妙的声音为止。世间的事情都是以这样的巧合发生的，当你将本期GameHalo中附赠的《Tom's Diner》这首歌的MP3版本拷入你的播放设备时，要记得你现在每天都离不开的MP3在诞生之处就有这首歌相伴，那是多么有趣的一件事情呢！

1990年，由Vega的音乐爱好者重新混音制成的舞曲节奏伴奏版《Tom's Diner（DNA remix）》被Vega的唱片公司购入，混音版的影响远远超过原版，荣登各大榜单前列。这也是开头说的电子产物和“原生态作品”之间无法讲明的矛盾与渊源吧。



两个不同的版本和没有演唱的伴奏音乐都收录在光盘中，Vega的其他音乐也同样好听，有兴趣的朋友可以找来听听。


■在科隆国际会展中心举办的 Gamescom。


■昔日的莱比锡游戏展会场。

冠军之路
德国游戏展回顾与展望

特别企划 SPECIAL FEATURE

“今年世界杯，我没有错过德国队的任何一场比赛，小伙子们的表现真是棒极了。”谈及足球的话题，德国互动娱乐软件协会常务董事 Olaf Wolters 近来总是表现得喜形于色。事实上，他算不上一个铁杆球迷，甚至搞不清楚越位规则，不过，他现在有太多拥抱德国足球的理由。“（德国队的）杰出表现让欧洲不少游客将今夏出行的目的地选在德国，我们希望他们在 8 月中旬能够光临科隆。”如果说朝气蓬勃的德国队，至少还需要两年时间，才能再次向冠军发起冲击。那么，Olaf Wolters 一手打造的 GAMESCom 科隆游戏展，在两岁生日时，已经成为全球游戏展会的“世界冠军”——至少在参展规模和游客人数两项硬指标上。从 2002 年第一届莱比锡游戏展筹办，再到 2009 年科隆游戏展粉墨登场，9 年的时间，德国本土游戏展会的发展历程，与德国队的成长轨迹有太多相似之处：2002 年的意外惊喜，2004 年的大失所望，2006 年的厚积薄发，直至 2010 年实现了王者归来。

2010 年 8 月 18 日，科隆，这座以大教堂、狂欢节和展览会著称的城市，将敞开怀抱迎接四方来宾，啤酒节、演唱会、戏剧表演、狂欢游行，丰富多彩的娱乐内容，如同众星捧月一般，使科隆国际会展中心 120000 平方米的展区变得更加璀璨夺目。自 2002 年开始，德国本土游戏展会就走上了一条通向冠军位置的道路，这是天时、地利与人合共同作用的结果。他们成功把握住了德国游戏市场从电脑游戏向主机游戏转型的历史机遇，依托地方政府的政策支持，产业人士的通力合作，用优异的表现，给“为什么德国会胜出？”提供了完美的注脚。相反的是，拥有欧洲最充沛开发资源的英国游戏业，因为缺乏政府支持而持续下滑，法国游戏市场同样面临棘手的人才外流状况。在很大程度上，我们在这里回顾和展望德国本土游戏展会的发展变迁，更像是在盘点游戏市场的竞争格局，以及探寻多年来游戏业蓬勃发展、兴旺发达的动力和根源之所在。


■德国互动娱乐软件协会常务董事 Olaf Wolters。

文 delphi、李沐洋 编 星夜 美编 NINA

2002年 我们的时刻

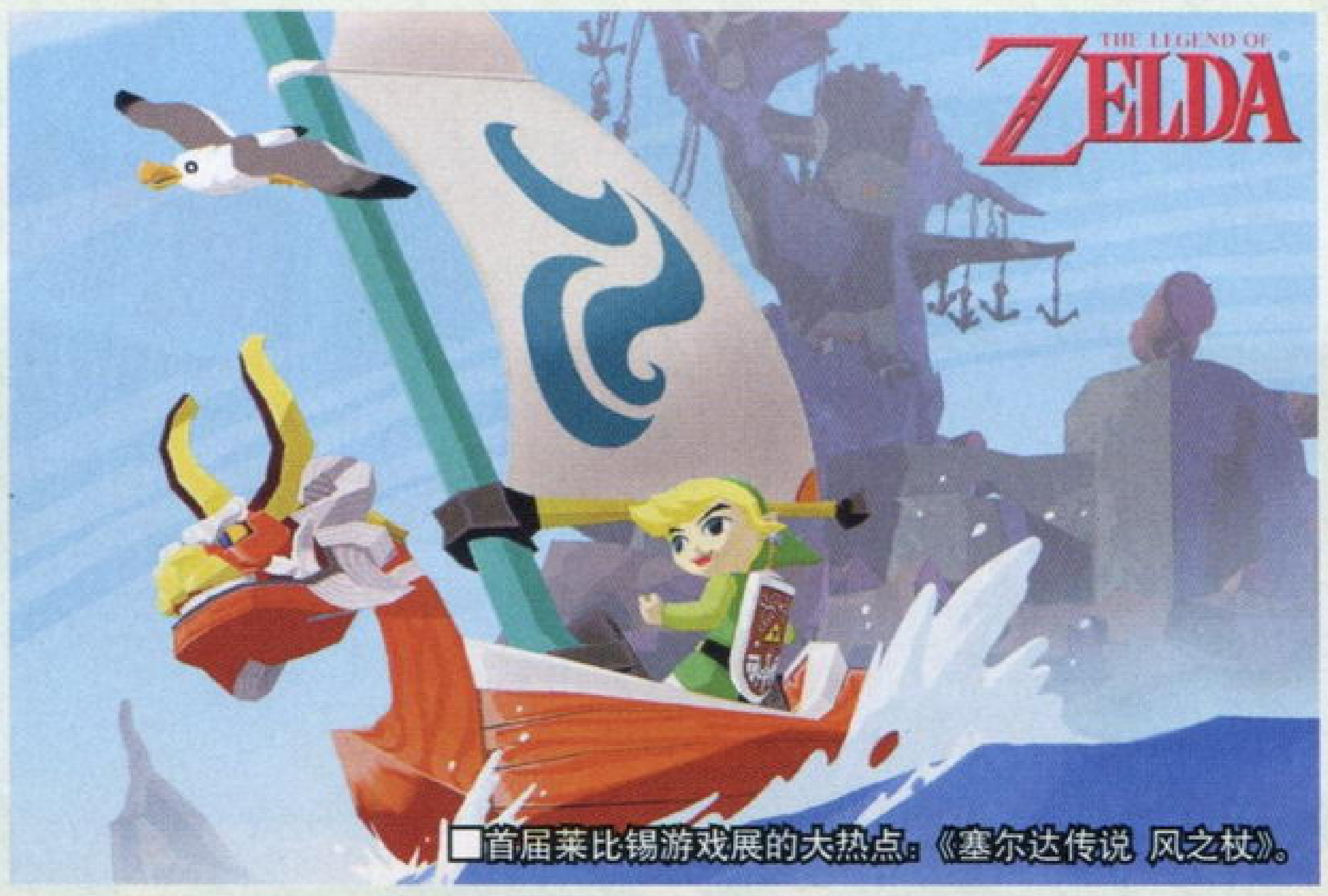
2002 年，第一届莱比锡游戏展（Games Convention，简称 GC）正式拉开帷幕，如今不少媒体，将这一标志性事件比喻为敲响了在伦敦举办的欧洲计算机商贸展示会（ECTS）的丧钟，但实际上，那时 ECTS 不仅是欧洲规模最大，资格最老的游戏展会，而且初出茅庐的莱比锡游戏展本身也充斥着太多不确定性。虽然在举办游戏展会的问题上，德国互动娱乐软件协会和莱比锡市政府几乎是一拍即合，但是如何吸引大牌游戏开发商的加盟，是摆在组委会面前亟待解决的难题。世嘉、Capcom 等日本游戏公司回绝了邀请，作为德国互动娱乐软件协会的会员，索尼、微软和任天堂碍于情面勉强出席，即便是表现最为热情的欧洲游戏开发商 Vivandi、育碧等公司，在游戏参展阵容方面，也远远不如 ECTS 时的排场。处在襁褓之中的莱比锡游戏展，面临着未战先输的严峻局面。

此时，莱比锡游戏展组委会表现出了德国人少有的灵活性，果断地将商务主题转变为直接向玩家和公众开放的综合性游戏展。这意味着出席展会的游戏开发商，不仅能够直接面向消费者，深入了解德国本土游戏市场的需求，而且还能获得性价比颇高的市场宣传和推广机会。于是，不少游戏公司改变了初衷，纷纷携旗下顶尖游戏大作加盟。凭借德国人严谨、细致的工作作风，本届展会在组织协调、展台布置、媒体服务方面，表现得十分完善和成熟，事后德国互动娱乐软件协会透露，为了确保展会成功，他们进行了为期两年的市场调研活动，学习其他游戏展会的先进经验。德国著名游戏杂志《Gamestar》对其毫不吝啬溢美之词，“刚刚起步的 GC 展似乎此前已经举办过十届，很

难想像他们把一切都做得井井有条。”

当然，本届展会也暴露了若干问题，媒体采访资格和出展游戏审批流程过于繁琐，比如《Gamepro》的记者直到展会前一周才收到采访证，有些游戏公司递交临时变更出展作品的申请，也没有得到组委会的及时批准。由于历史原因，德国政府对包括游戏在内的娱乐产品的暴力或争议性政治内容，审查格外严格。当时，EA计划携即时战略大作《Command & Conquer：Generals》出展，由于游戏涉及浓厚的现实政治元素，被德国软件评级组织封杀。德国是“《命令与征服》系列”主要的销售市场之一，EA因此不得不作出妥协，推出了德国特别版，将游戏彻底改为科幻风格，最终在德国市场顺利发售。出人意料的是，莱比锡游戏展组委会却坚持将本作拒之门外，EA因此大为光火。

2002年的德国游戏市场，电脑游戏占据了近五成的份额，这也主导了第一届GC展游戏阵容的分布。有趣的是，德国政府对色情内容管制相对宽松，本届展会因此出现了不少这方面的作品。由于GC展和任天堂的游戏主机同名，当时曾有媒体戏言，“任天堂是否能将本届展会办成一次真正的GC大展”。答案是肯定的，任天堂一口气公布了三款重磅作品，并提供了试玩，包括《阳光马里奥》、《塞尔达传说 风之杖》和《生化危机0》，此外，还宣布将在欧洲推出《风之杖》的典藏版。虽然NGC在欧洲销量低迷，但通过本届展会，还是充分体现了这台主机的强劲性能和易于开发的特点。索尼也为欧洲玩家带来了厚礼，他们在本届展会上首次全面公开了EyeToy，引发了巨大反响，本届展会结束后，EyeToy订购量比索尼当初的预期提高了20%。



■首届莱比锡游戏展的大热点：《塞尔达传说 风之杖》。

第一届莱比锡游戏展展台面积3万平方米，参展商166家，参观者超过8万人，取得了令人满意的成功。GC展表现出的“少年老成”，让英国方面感受到了威胁，主办方CMP开始对ECTS进行大刀阔斧的改革：面向普通玩家的开放型展会，联合SCEE推出“Playstation体验会”，举办欧洲游戏开发者论坛，建立商务合作平台……上述种种努力，可谓对症下药，不过惟一的问题是，这些举措莱比锡游戏展实施的更早也更全面，经过三年的竞争，2005年ECTS退出了历史舞台，莱比锡游戏展的地位在欧洲从此无人撼动。分析他们成功的原因，最大的秘诀就是勇于主动作出改变！

2003年 游玩、聚会、乐趣


▲《马里奥赛车 双重冲击》试玩区的一堆卡丁车。

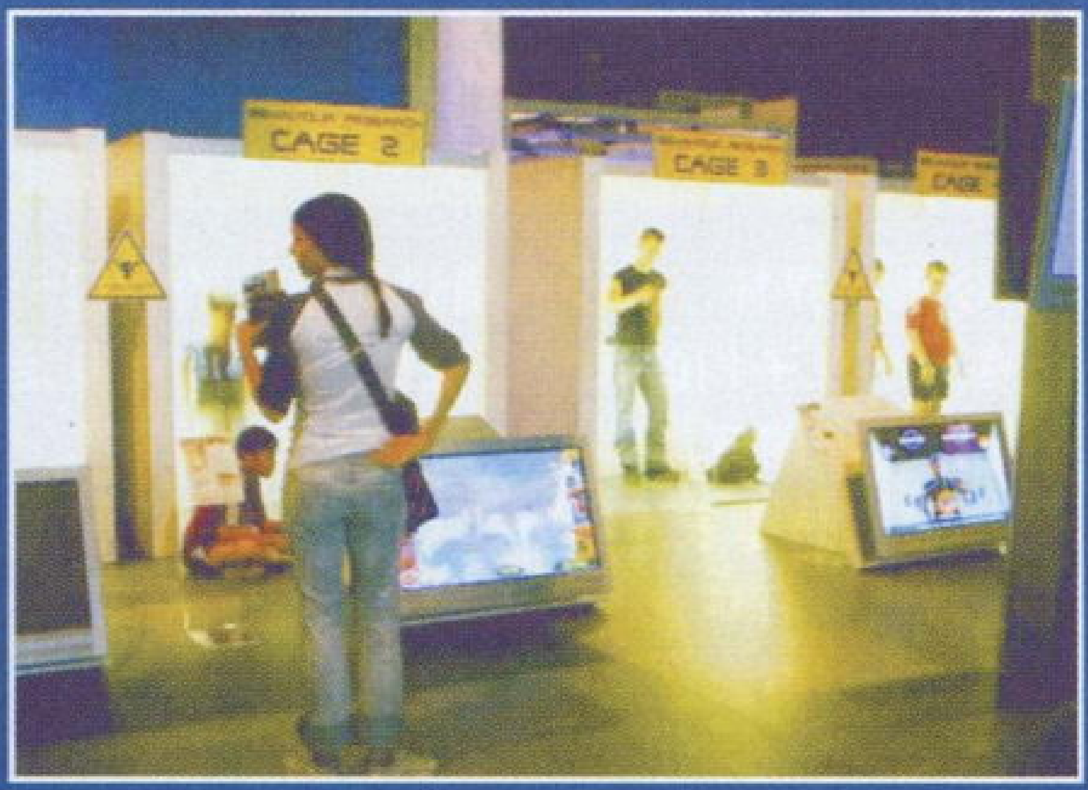
在2003年E3展上，索尼公布了Playstation家族的新成员——PSP，不过在莱比锡展会期间，他们并未透露新的信息，只是在展台的大屏幕上循环播放PSP的宣传影像。这给另一家公司提供了宣传机会，诺基亚公司展出了他们雄心勃勃的新产品：游戏手机N-gage，基于S60系统，以及《古墓丽影》、《FIFA》、《超级猴球》组成的游戏阵容，吸引了不少玩家的目光。索尼主打的作品依然是EyeToy，展出了两款新作《EyeToy：Play》和《EyeToy：Groove》，世嘉、迪斯尼、Konami，THQ等公司纷纷宣布为其开发游戏。借助莱比锡展会的声势和影响力，EyeToy当年在欧洲取得了200万套的惊人销量。在这些实实在在的市场利益驱使下，游戏厂商们越来越重视莱比锡展会的宣传和推广作用。

本届展会另一大特点是PS2显露王者之风，大量独占作品和利好消息发布。育碧公布了一款新形态游戏《超越善恶》，欧洲地区PS2版本年内独占发售，本作融合了卡通风格，给人很清新的感觉，人物表情丰富，支线任务庞大，制作人是曾打造“《雷曼》系列”的Michel Ancel。由于本作出自育碧蒙彼利埃分部之手，自然备受欧洲媒体的追捧，一举荣获了最佳角色设计，最佳原创作品等多项大奖。当然，展会上最耀眼的明星，是首次参展的Namco带来的《灵魂能力2》，PS2、Xbox和NGC三个版本分别加入了三岛平八、再生侠和林克等独占角色，加上顶尖的画面和创新的格斗系统，可谓赢得了满堂喝彩。

德国本土游戏公司也是一支不容忽视的力量，Crytek首次提供了《孤岛惊魂》(Far Cry)的试玩，游戏的图像引擎可谓技惊四座，逼真的热带雨林岛屿，高度细节的场景设计，充分展现出Cry Engine引擎的强悍实力。《孤岛惊魂》使用了先进的多边形贴图技术，而不是当时FPS游戏常见的凹凸贴图。除此之外，游戏中还运用了即时阴影投射、动态关节处理、布质飘动效果、水波物理运算、自动植物生成效果等前沿技术。以往的FPS作品，大多围绕各种室内场景展开，Crytek将游戏舞台搬上了碧海蓝天、生机盎然的热带岛屿，体现其对自身技术实力的高度自信。

■ GC2003会场

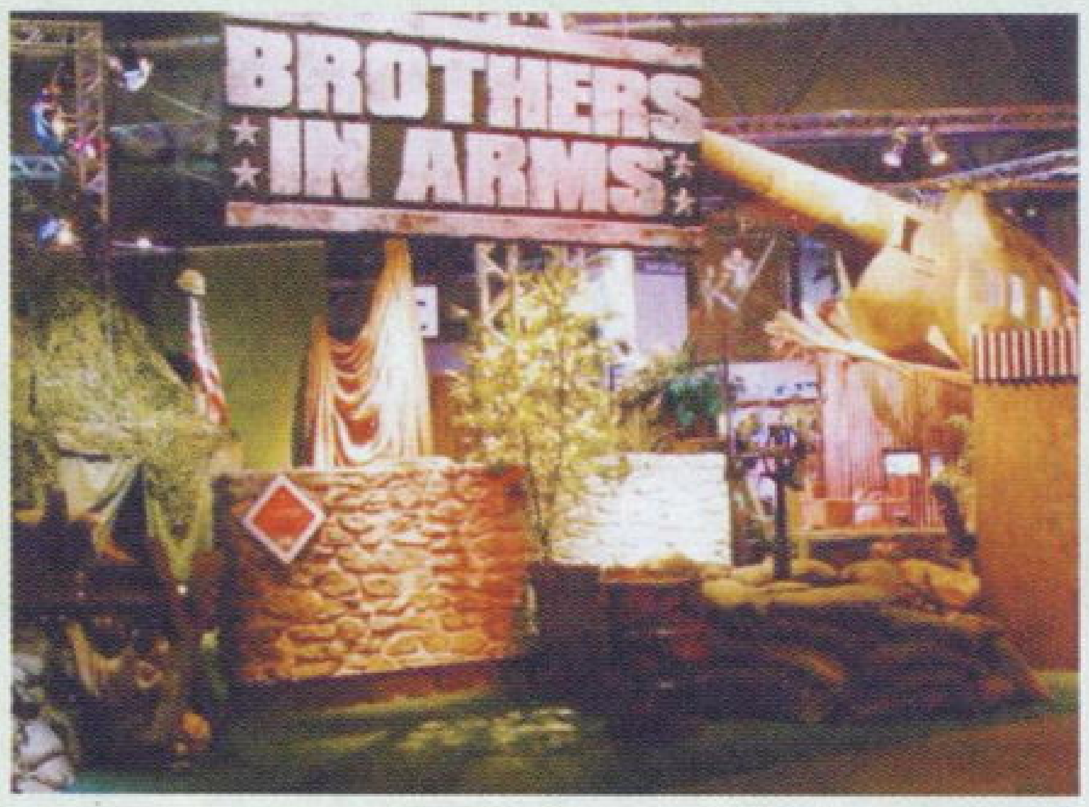



▲索尼为了展示EyeToy专门设置了多个白色小隔间。

值得一提的是，他们的展台与合作伙伴育碧公司相距甚远，反而和EA作了邻居，这一巧合或许为他们不久之后与EA的亲密合作奠定了契机。

本届展会的最佳PS2游戏被顽皮狗的《杰克2》摘得，最佳NGC游戏的桂冠则花落《马里奥赛车 双重冲击》，最佳Xbox游戏是跨平台作品《真实犯罪 洛衫矶街头》，最佳GBA游戏是《黄金太阳2》。索尼在展会期间高调宣布，与欧洲的零售商签署了新协议，将在未来三个月内为他们提供60万台PS2主机。任天堂则针锋相对的表示，明年展台面积将扩大两倍，达到1200平方米，这意味着他们将提供更庞大的游戏阵容。微软的展台面积比上述两家都要小，但是他们却搭建了最大的舞台，举办各种玩家有奖活动，还邀请了德国1999年的选美小姐Yvonne Wolke出席。虽然展区面积不大，但是绿色的X标志几乎出现在莱比锡城市的每个角落。本届展会的参展商共207家，参观者数量提高到9.2万人，从规模上看，逐渐在接近ECTS，后者在同年全球独家发布了《半条命2》的制作消息，然而，这也是他们对莱比锡游戏展的最后一次胜利。

2004年 游戏狂欢节

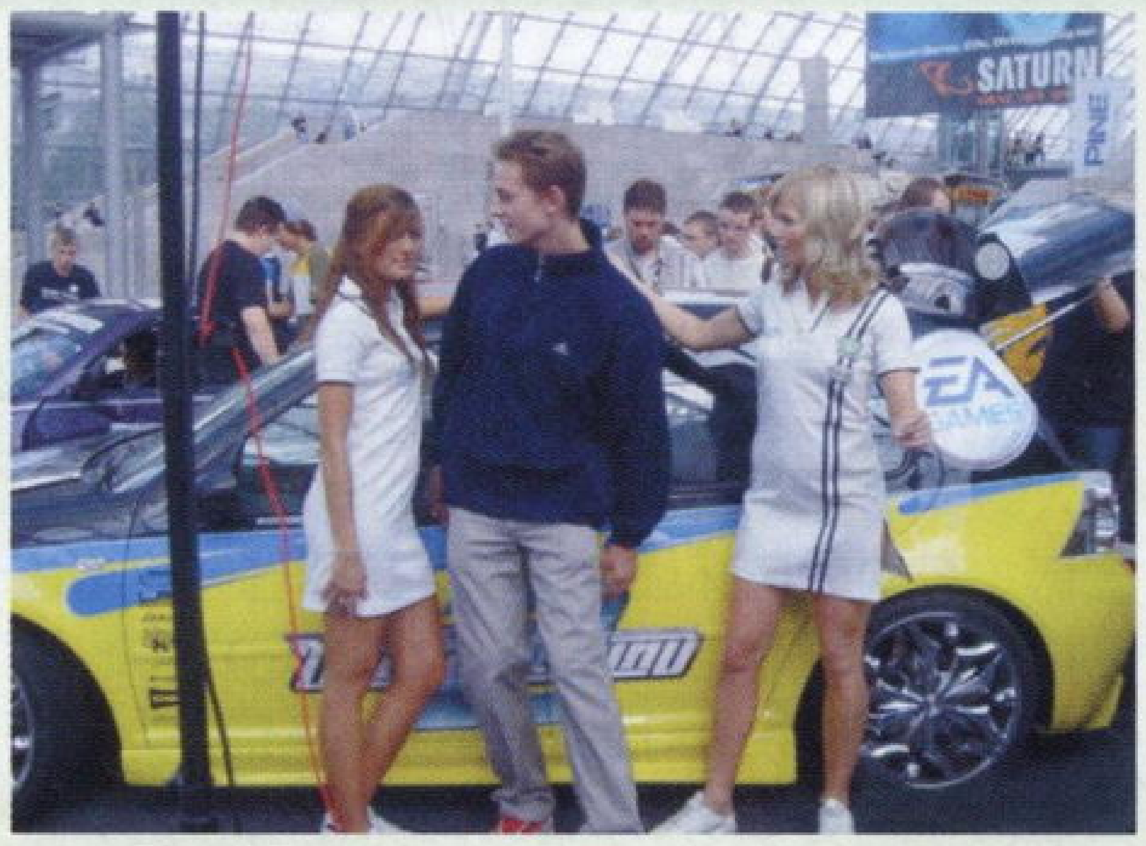


▲ GC2004 的展台一角：《战火兄弟连》。

莱比锡游戏展的发展如同驶上了快车道，这让组委会上下产生了很大的乐观情绪，他们预计 2004 年参观者人数将突破 13 万人，不过考虑到运营成本和风险的问题，他们依然只租下了莱比锡会展中心的两个展厅。结果本届展会的观众数量仅为 10.5 万人，这个数字已经让有限的展厅捉襟见肘，不但试玩区变得拥挤不堪，而且在食宿方面也承受着人满为患的压力，玩家们对此怨声载道。在外界看来，这届展会的筹办质量比先前大为下降，而莱比锡游戏展组委会也感到非常委屈，毕竟目前的人流量远远低于这座城市可以承受的数字，经过一番深入调查，他们发现很多玩家选择入住莱比锡会展中心附近的宾馆，事实上，通过方便的公路交通，市区其他地点到会展中心的路程不会超过 30 分钟。于是组委会联手当地旅馆业，加大宣传和介绍力度，并推出了一系列优惠住宿服务，上面的问题因此迎刃而解。

游戏开发商对于莱比锡游戏展的态度，大致可以分为四类：像任天堂起初非常积极，最近几年却很少参加；索尼则恰恰相反，近年来德国游戏展已经成为公司战略的重中之重，而微软、EA 参展态度认真，表现也是中规中矩；至于自始至终保持高度热情的厂商，就非 Konami 莫属了。欧洲，尤其是德国市场一直是“《职业进化足球》系列”的“票房金库”，每届 GC 展 Konami 的与会规格都非常高，比如 2004 年，他们透露了不少《潜龙谍影 4》和《职业进化足球 5》的开发信息，并首次公开前者的实际游戏影像。小岛秀夫也第一次莅临展会，在接受采访时，他强调说：“我们和德国玩家的距离很密切，这里有一群真正的铁杆玩家，我承诺明年还会再来。”

任天堂本届展会的重点就是宣传新掌机 NDS，推出了不少游戏试玩，但是有关价格和发售日的信息，与 PSP 一样，都计划放在当年 TGS 展前后公布。本届展会最耀眼的明星，无疑是将在 10 月份欧洲发售的《横行霸道 圣安德里亚斯》，它的展台前围得几乎水泄不通，排队的玩家往往需要等待 2～3 个小时的时间。当然，几年后爆发的“热咖啡”事件，再次让这款游戏“享受”到被德国互动软件组织和其他政府部门围追堵截的待遇。SCEE 在展会前举办的例行发布会上宣布，将在欧洲各国推出银白色的 PS2 超薄版，重点宣传的游戏则是“《歌星》系列”的新作：《歌星 聚会》，引入了全新的职业生涯和一歌成名模式。值得一提的是，从本届展会开始，《歌星》的游戏展台始终保持粉红色的色调，这也反映出本作聚焦的女性用户群。



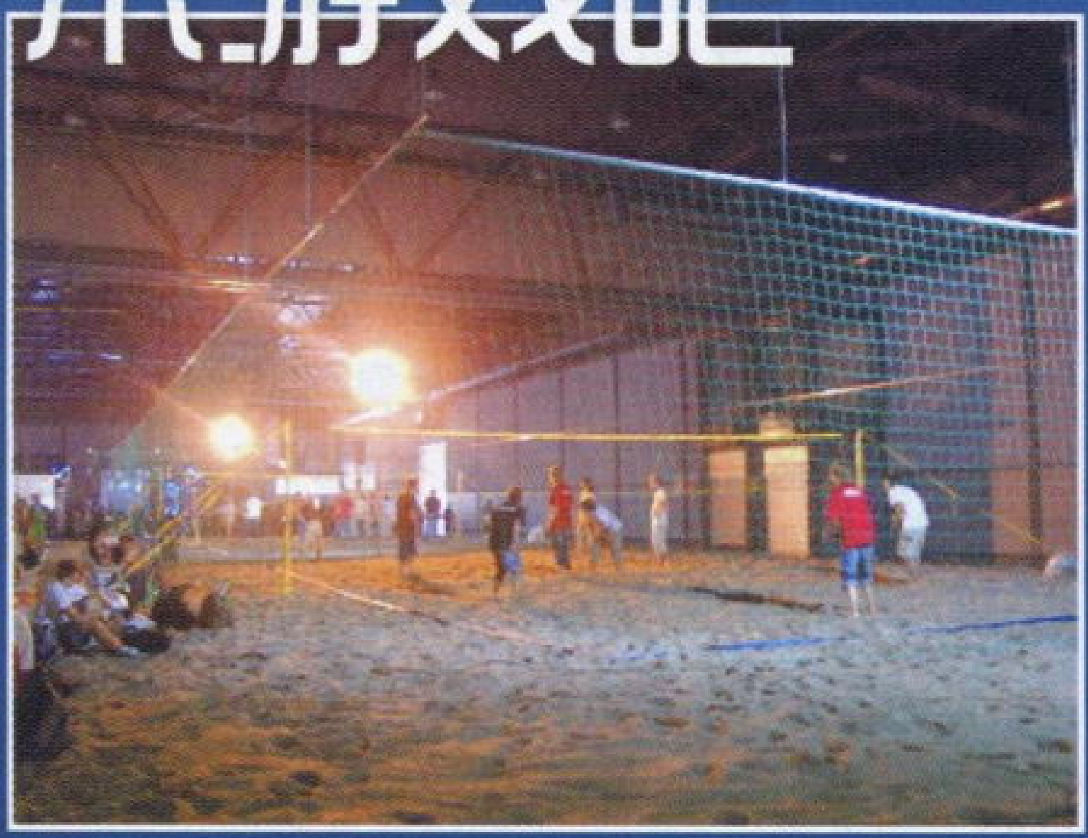
▲在德国召开的游戏展，又怎么能少得了汽车？



▲诺基亚的 N-gage 无人问津。

值得一提的是，2004 年 Capcom 已经开始着手实施“西进”战略，他们联手欧洲游戏开发商，共同推出了一款原创 PS2 新作《罗马之影》（Shadow Of Rome）。游戏以罗马帝国和凯萨之死为题材，使用《鬼武者 3》的游戏引擎，由稻船敬二担当制作人。本作的系统融合了动作和潜入双重元素，场景设计具备浓厚的罗马帝国风格，故事有趣，过场动画十分精彩，在莱比锡游戏展亮相后，得到了尚可的媒体评价。值得关注的是，Capcom 在展会期间反复强调，西进战略要保持足够的耐心（他们在欧洲的市场分额从未超过 3%），倾向于采用合作而非简单的外包开发模式，确保美欧和日本两地的开发者能够相互信任，达成良好的默契。他们为《罗马之影》在欧洲的销售制定了一个非常谨慎的目标：当年贩卖 20 万套，本作欧洲地区的最终销量是 30 万套。相比如今他们的功利和不切实际的销售目标，过往的情景实在令人唏嘘。

2005年 来游戏吧



▲ GC2005 在场馆内设立了一处沙滩排球场地。

2005 年莱比锡游戏展的主角，自然是微软和最先登场的次世代主机 X360，在展会上他们提出了“高清时代”的口号，并准备了数量惊人的实机试玩台。在展前发布会上，他们正式公布了 X360 的主机和周边配件的建议售价。对于两种机型 399 和 299 欧元的定价，彼德・摩尔坦言：“Xbox 当初 476 欧元的定价给我们所有人上了一课，欧洲市场对价格很敏感，这次 X360 的定价，充分考虑到了这一因素。”更激动人心的是，微软还部分公开了 X360 欧洲首发的游戏阵容，《使命召唤 2》、《完美黑暗：零》、《雷神之槌 4》、《世界街头赛车 3》、《FIFA06：世界杯之路》等大作，为 X360 保驾护航。值得一提的是，微软还同时公布了一款 RTS 大作的开发消息——《帝国时代 3》首次 3D 化，也引发了现场玩家此起彼伏的喝彩声！

相对而言，本届索尼的展前发布会显得有些平淡，开场大谈 PS2 的成功历史，随后聚焦 PSP，PS3 的相关展出内容依然为影像。尽管现场记者都十分期待 PS3 的新消息，但大屏幕还是毫不留情地打出“明年再见”的字样，感到失望的媒体记者们，纷纷在次日文章报道标题



▲ PSP 的试玩区总是以各种休闲场景为主题。



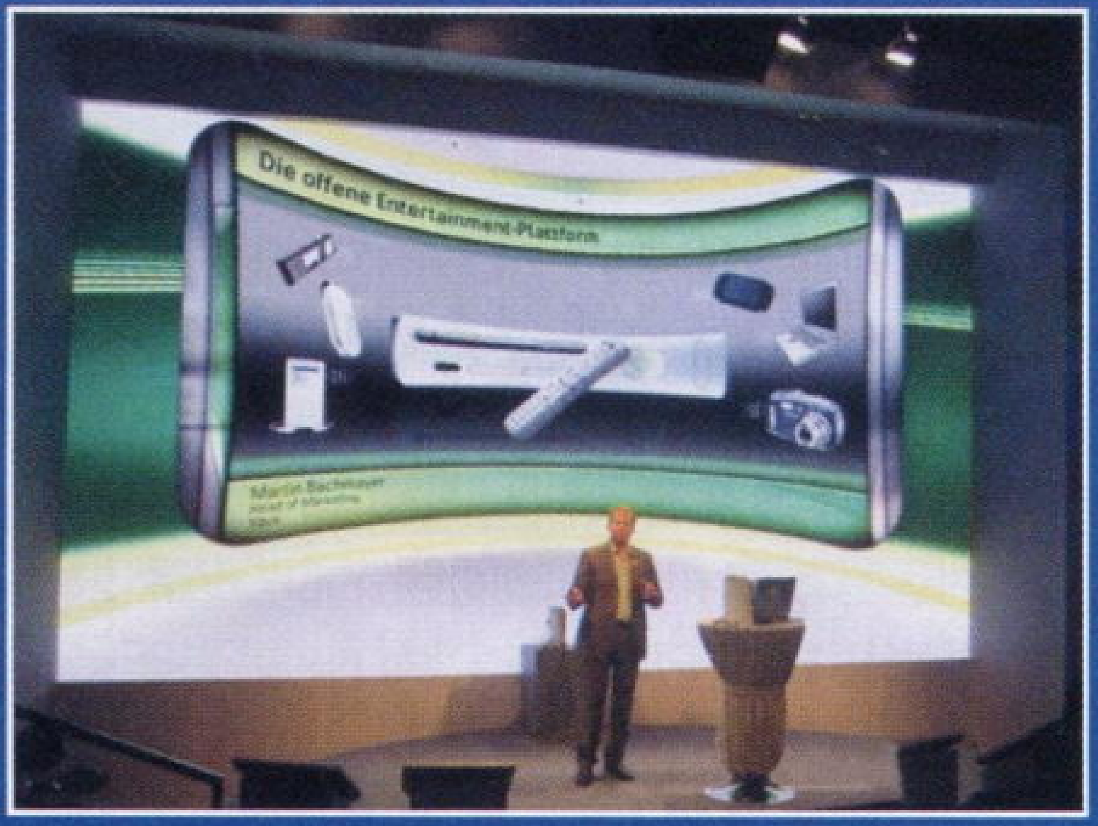
▲GC2005 的宣传语：来游戏吧！

中使用了“PS3 a No-Show”（PS3 缺席）的文字。虽然惊世骇俗的《战神》已经在两个月前登陆欧洲市场，但 SCEE 依然在展区中央布置了大量游戏试玩台。此外，PSP 欧洲首发游戏也是重点照顾的对象，悉数提供了试玩，《横行霸道 自由城故事》、《山脊赛车》、《大众高尔夫》和《FIFA06》等十余款作品，充实的阵容令玩家感到眼花缭乱。

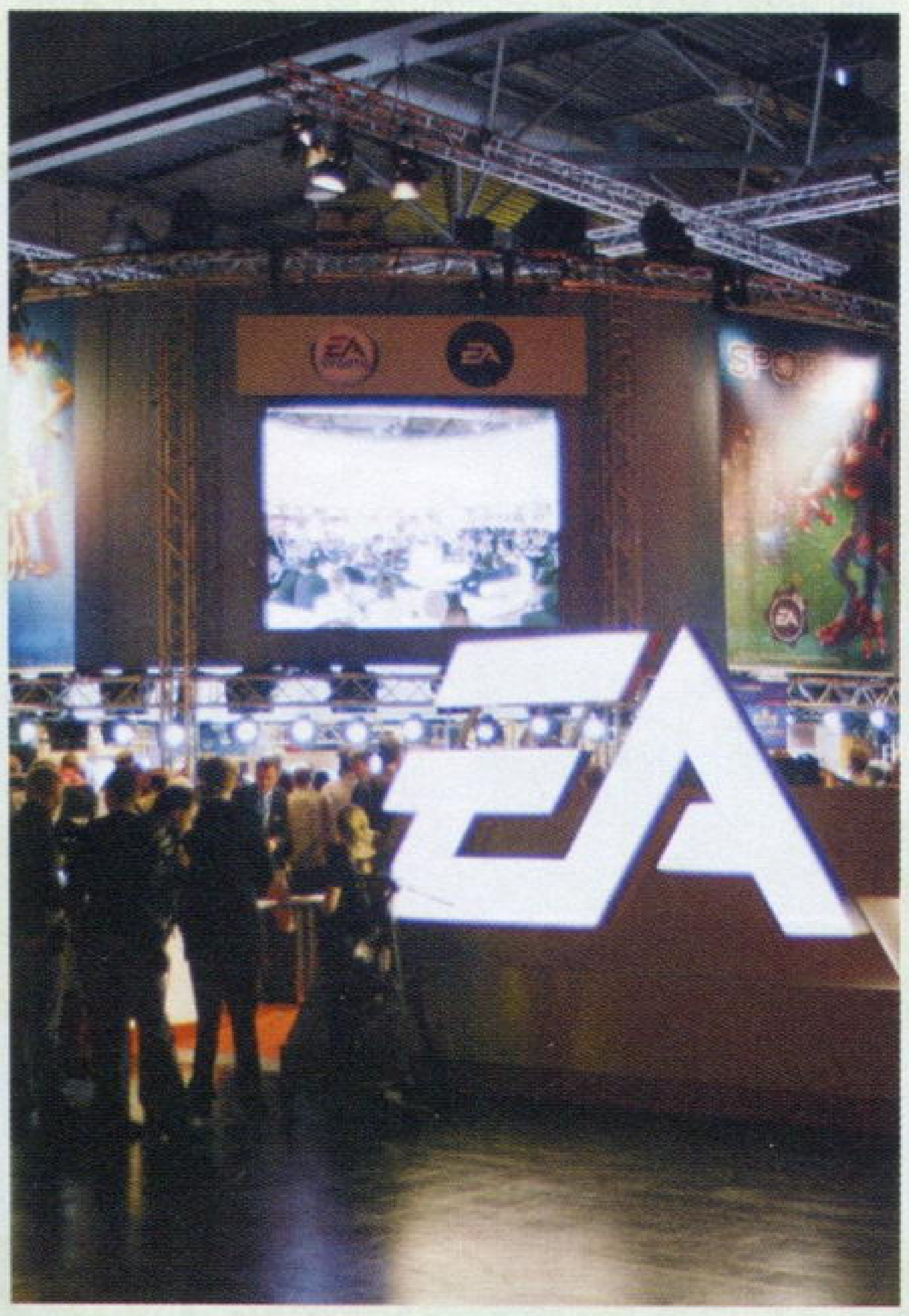
在本届展会上，也许没有任何一台主机拥有类似 PS2 的豪华游戏阵容，《灵魂能力 3》、《狡狐大冒险 3》、《海豹突击队 3》、《FIFA06》、《火爆狂飙》等众多大作，再次确立了本世代 PS2 的霸主地位。有趣的是，有两个“悲剧”都或多或少和暴雪有关，首先，Namco 宣布联手前暴雪著名制作人 Bill Roper，打造一款划时代的网络游戏新作《暗黑之门：伦敦》，这也是 Namco 向欧美游戏市场进军的主力部队。此外，暴雪公司携家用主机游戏《星际争霸：幽灵》参展，面对外界种种质疑，传闻游戏遭遇开发困难，他们表示“会努力开发到满意为止”。当然，上述两款作品的最终境遇都令人无比遗憾，在某种程度上，色彩缤纷，魅力无限的游戏业，依旧是一个会屡屡挫人锐气的行业。

任天堂本届展会的表现也有些令人失望，玩家期待的《塞尔达》等新作并未公开。他们设定的展区主题是“扩展游戏的定义”，对于历代任系主机、掌机的定义，还是非常精准、有趣的。比如 GB 是“扩展移动游戏的定义”；SFC 是“能力”；N64 是“可能性”；NGC 是“游戏性”；GBA 是“实用设计”，即将发售的 NDS 则是“还能怎么玩游戏？”不过对于 NDS 的市场前景，任天堂欧洲总经理的表态实在有些过分谦虚，他表示希望用一年左右的时间，NDS 可以继承 GBA 的衣钵，“电子游戏的未来还有哪些玩法？（NDS）会给你一些有趣的答案。”至于大家最为关注的“Revolution”主机及特殊的操控手柄，Bernd Fakesch 轻描淡写的表示：“所有人都在好奇 Revolution 的控制器，但我们最好还是先聚焦眼前的产品吧。”

小岛秀夫如约再次参加了莱比锡游戏展，他兴奋得表示：“比去年更火热了，在我每年的行程安排中，GC 一定不能错过。”本次小岛组的主力作品是为 PSP 打造的，拥有全新系统的《潜龙谍影 AC!D》，小岛本人亲自在展会现场演示了该作，而万众期待的《潜龙谍影 4 爱国者之枪》只是播出了一段 E3 时的影像。有趣的是，有关《潜龙谍影 4》跨平台的传言，最早就出现在本次展会上。当时记者询问了微软在日本的表现以及为什么在 PSP 上推出《潜龙谍影》新作，小岛秀夫一并给出了回答，两个问题交织在一起，引发了人们的猜测和联想：“微软对日本市场的投入和支持令人钦佩，我认为日本的游戏开发者已经感受到了这一点……目前官方宣布了 PS3 上的《潜龙谍影 4》，但我认为在其他平台上，该系列一样可以运转良好。”


▲微软召开的展前新闻发布会，重点介绍 X360。

2006 年 新时代，不变的乐趣！



▲EA 的游戏展台总是宽敞大气。

2006 年，对游戏产业来说是一个里程碑式的年份，次世代主机悉数登场，正式拉开了次世代的游戏大幕。如同莱比锡这座城市，人们在城市的各个角落都可以感受到传统与现代的碰撞和交融，作为历史的见证，这座古老的城市正用它迷人的景色和深厚的底蕴，展现博览会之都的恢宏历史和博大胸怀。2006 年，足球也在这座城市扮演着重要角色，不仅因为德国足协（DFB）就是在莱比锡成立，而且这里的莱比锡中央体育场也是 2006 年世界杯的比赛场地。城市的变革乃至刚刚结束的世界杯比赛，都对本届莱比锡游戏展发挥着潜移默化的影响。一方面，大量游客在世界杯热潮尚未褪尽之际涌入莱比锡，另一方面，为数众多的第三方开发商都要面对一个核心问题：是稳守熟悉的本世代游戏开发，还是果断进入成本高昂的次世代游戏开发领域？

根据官方统计，本届展会的参观者超过 18 万 3000 人，比去年的 13 万 4000 人足足增加 5 万人，参展厂商为 368 家，正式超越东京电玩展，成为全球规模最大的游戏展会。另外，到场女性玩家数量约占 17%（比去年增加 4%），20 岁以上的玩家占总参观人数的 42%（比去年增加 6%），有 89% 的参展厂商认为达到了预期的商业目标。更为重要的是，2006 年德国游戏市场发生了显著变化，年营业收入达到 17 亿 7000 万欧元，比前一年增长了 13%，电子游戏软件销售额提升了 11%，达到 7 亿 8000 万欧元，大幅超越电脑游戏的 5 亿 300 万欧元年销售额。德国电脑游戏市场已经接近饱和，每年升幅都在 1% 以下，电子游戏已经当之无愧的成为德国游戏市场的生力军和中坚力量。

伴随着游戏产业的发展壮大，指责和非议之声不绝于耳，争论的焦点在于对暴力游戏的过分渲染。此时，德国政界的一些有识之士站了出来，对电子游戏投下了支持票。德国北莱茵河地区的教育部长 Ute Schaefer 在展会期间表示，“我们支持德国的孩子们玩游戏，因为它已经是青少年文化的一部分。”莱比锡市长 Tiefensee 在首日亲历展会现场，强调莱比锡已经成为整个东欧地区的“媒体枢纽”，而莱比锡游戏展是这座城市一年一度最盛大的活动之一。值得一提的是，本届展会凸现出亚洲游戏力量的崛起，来自中国大陆、港台地区和韩国、新加坡等地的 IT 公司和游戏厂商，纷纷加盟莱比锡游戏展，占据了近 5000 平方米的展位，莱比锡游戏展组委会特别架设了中文官方站点，进行各种展会咨询和招商活动。

本届展会的口号非常简单、直接：“来游戏吧！”，很多细节安排体现出组委会的用心之处。比如参观者使用门票，可以免费搭乘来往的地铁。莱比锡游戏展向全年龄玩家开放，按照玩家的年龄段，分发不同颜色的手环，比如 6 岁以下是黄色，6 岁以上 12 岁以下为绿色，18 岁以下是蓝色，18 岁以上则需要配戴红色手环，不同颜色的手环对应不同评级的游戏展区，既有效避免了低龄玩家接触到暴力血腥的游戏，也让成年玩家可以在展会畅游一番。此外，组委会特别设立了商务中心，将展会首日作为媒体开放日，游戏开发商的大部分新闻发布会在莱比锡会展中心的会议室举行，相比洛

杉矶举办的E3展，省去了记者们往来奔波的麻烦。

在展会游戏评选中，最佳NDS游戏被《塞尔达传说 幻影沙漏》摘得，最佳X360游戏则是Capcom的《失落的星球》，PS系获奖作品有些出人意料，是益智解谜问答类游戏"《Buzz！》系列"的新作。本届展会索尼没有提供任何PS3游戏的试玩，展出重点依旧是PSP游戏。任天堂展区的主题是"我们将兑现承诺"，可惜并没有如外界所愿公布Wii的具体发售日和价格，只是宣布了有关NDS的一系列数据，比如在德国销量突破100万台，《任天狗》销量超过60万，44%是女性玩家。此外，他们在展会上公布了特别为女性玩家定制的粉红色NDS，并播放了一段展现《塞尔达传说 幻影沙漏》多种触摸玩法的新视频。任天堂公布的新作还包括：《超级马里奥足球 激情四射》以及《超级大战争2》，现场均提供了试玩。

由于微软此前相继在法国、西班牙、英国等地举办个展，因此在本次展会上，并没有给玩家带来太多的惊喜。他们公布的最劲爆消息：是X360主机本年度内独占《职业进化足球6》和《FIFA07》的次世代版本，同时公布了一些周边产品，比如X360专用的摄像头、无线方向盘和耳麦等。本届微软的展台被装扮成翠绿色的公园风格，堪称展会最佳布置之一。另一大亮点是X360游戏《生化奇兵》公布了大量细节信息，引发外界如潮好评。Konami在展会上首次公布了《职业进化足球6》，并带来了一段《潜龙谍影4》的最新影像。育碧展台主打的两款Wii游戏《疯兔危机》和《赤钢铁》，被认为是Wii第三方首发游戏中销售前景最被看好的作品。当然，第三方开发者表现最出色的依然是EA，他们推出了《半条命2 第二章》、《战地2142》、《极品飞车 卡本峡谷》、《命令与征服3》等一系列大作，合作伙伴Crytek则首次提供了《孤岛危机》的多人模式游戏试玩。

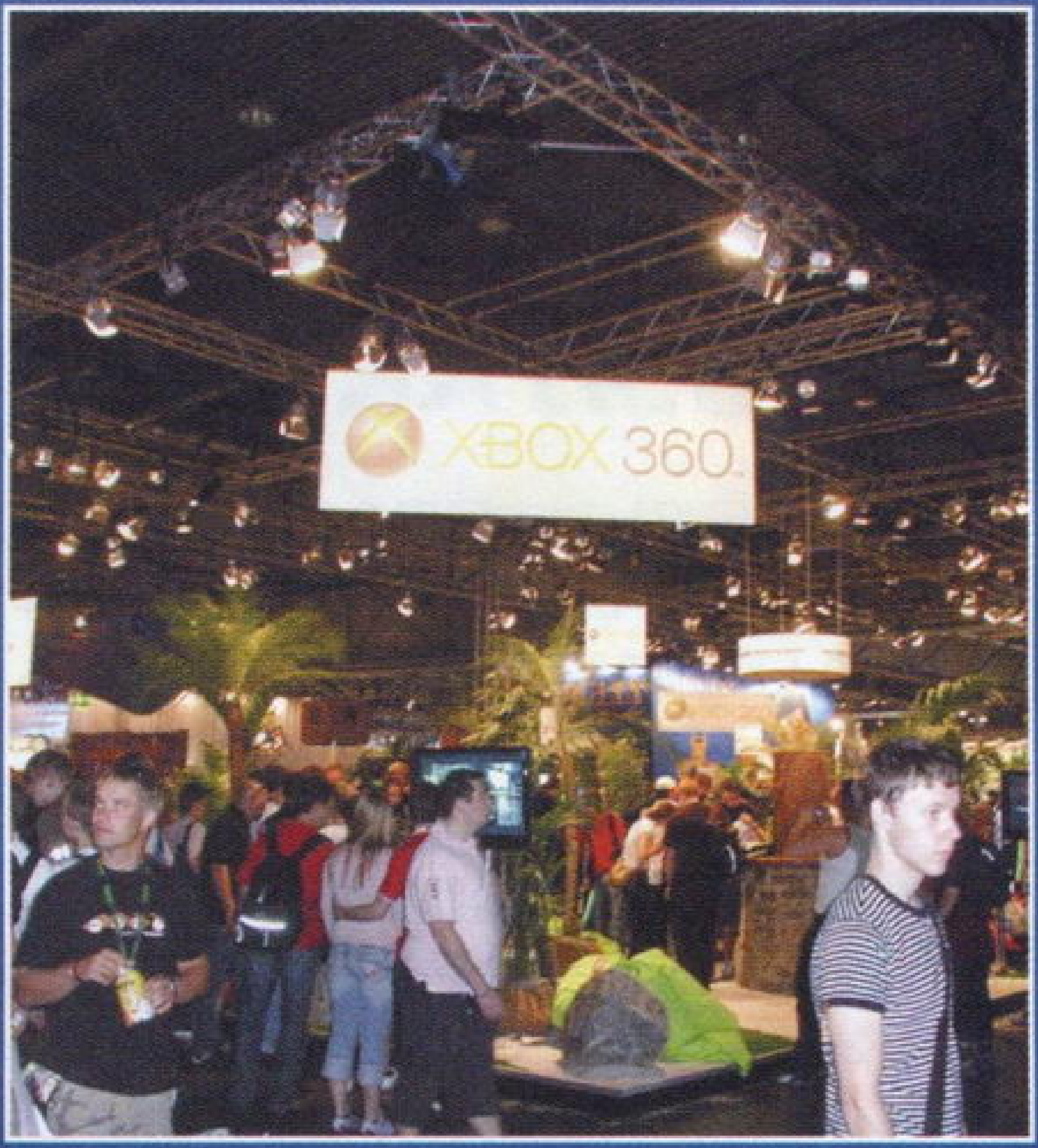


▲索尼展台举办《Buzz！》竞猜活动。

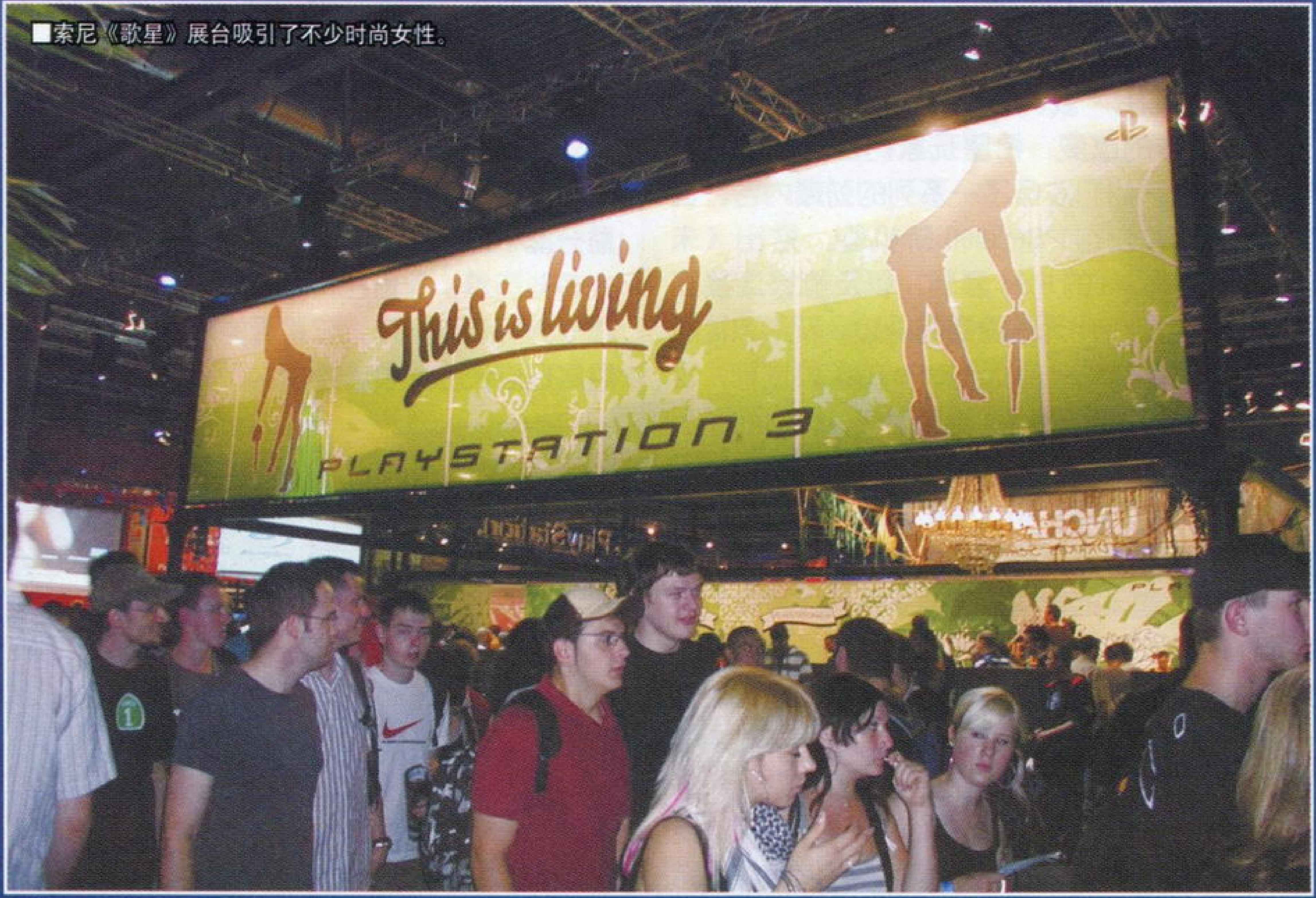
2007年 游戏，是我们的天性！

2007年是E3缩减规模、内容转型的第一年，莱比锡游戏展自然要更加卖力的吸纳人气，谋求提升自身在游戏产业的地位。本届参展商数量达到创纪录的503家，展区面积也突破11.2万平方米，不过令人失望的是，参观者数量为18.5万人，相比去年几乎没有增长。与2004年遭遇的状况相反，18到20万人已经达到莱比锡这座城市能够接待的参观者数量上限，这为展会的未来发展蒙上了一丝阴影。当然，他们也对展会进行了一些有针对性地调整，比如玩家参观日的开放时间被延长到晚上20点，首次在户外设立展台和活动区域。在展会开幕前，举办了一场精彩的游戏音乐会，演奏了《最终幻想》、《光环》和《潜龙谍影》等名作的音乐。

本届莱比锡游戏展的宣传语是：游戏是我们的天性（Play！ It' s your nature），不过并不能掩盖现场剑拔弩张的竞争态势，当时次世代主机在欧洲市场的角逐处于胶着状态，三大硬件厂商都不敢掉以轻心，在展台布置上更是不惜血本，规模比上届都有所扩大。因此德国媒体笑称：今年的莱比锡展会是由E3时代的三大硬件厂商和莱比锡时代的其它厂商所组成。微软的展台位于二号展厅，整体布局依然沿袭去年的花园式风格，玩家坐在翠绿色的草坪上，背靠着棕榈树试玩游戏，这种惬意的感觉确实同X360传达的游戏精神非常契合。整个微软展区人气最高的两部游戏，无疑是《摇滚乐队》和《光环3》，前者的开发商在其它展厅搭建的舞台，被围得水泄不通，甚至微软展区的两台试玩机前都排起了长龙。

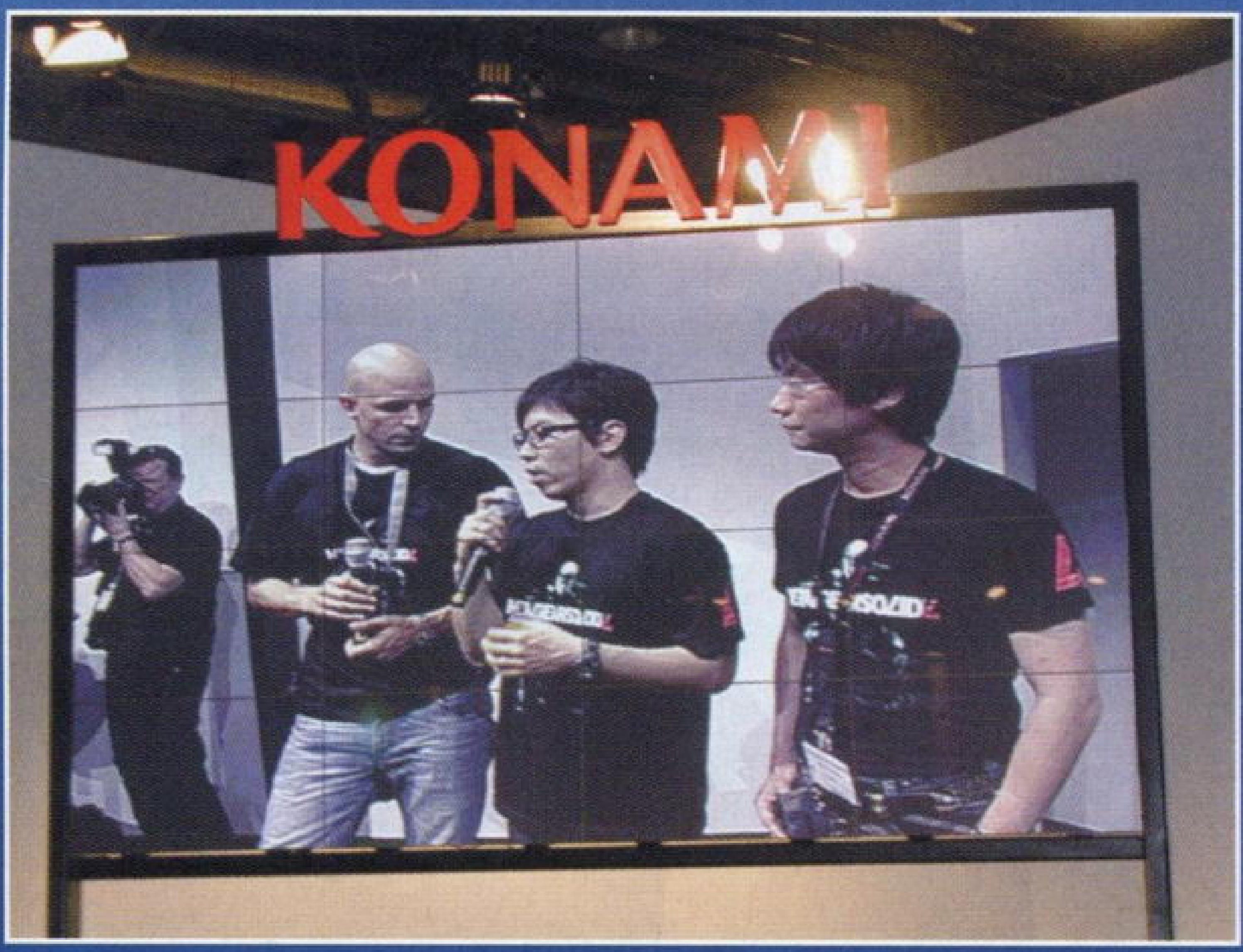


▲以"绿色"和"自然"为主题的微软X360展台。



■索尼《歌星》展台吸引了不少时尚女性。

任天堂展区位于微软展区的西侧，整个展区以白色基调为主，《超级马里奥 银河》、《Wii Fit》、《任天堂全明星大乱斗X》、《雷曼 疯兔危机2》等热门游戏，明智的预留了很宽敞的区域，事实证明这些游戏吸引的玩家也是最多的。这里经常传出阵阵欢笑声和尖叫声，台上的试玩者手舞足蹈，台下的观众情绪也被调动起来，而且在这些人群中，既有全家人一起出动，也能看到一些六、七十岁的老者。任天堂的触摸世纪展区则显得安静不少，一群男男女女低头认真玩着手中的NDSL，任天堂的脑白金



▲小岛秀夫经常出席欧洲的各种宣传活动。

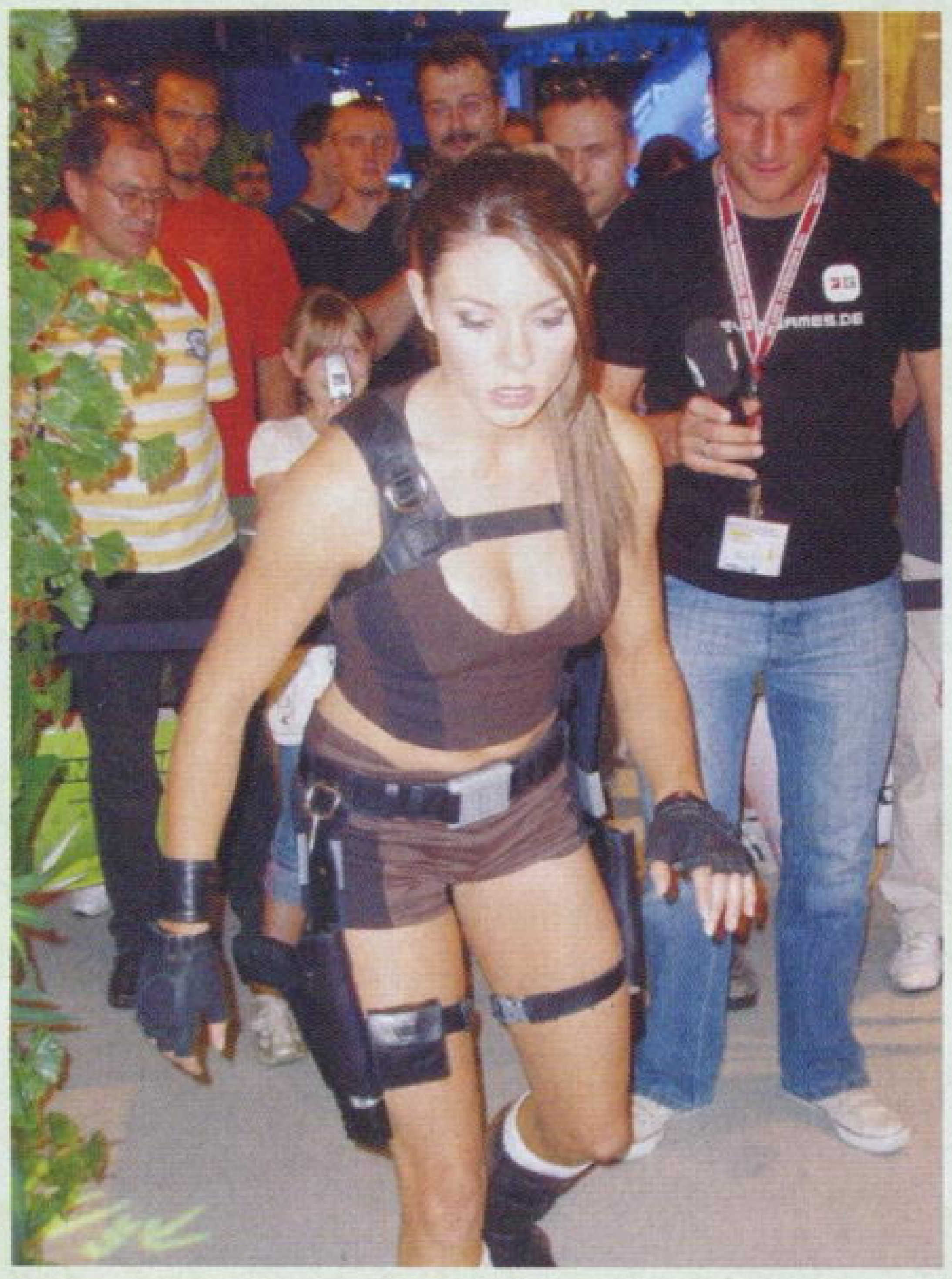
系列软件，在德国本土非常受欢迎，甚至一些语言类作品成为教育机构的辅助学习工具。任天堂展区的一动一静，恰恰能够说明任天堂鼓励多人同乐，开拓新市场战略的成功。

索尼展区位于3号大厅，布置堪称本届展会最为豪华的展台，不仅PS3试玩机最多，占地面积最大，而且索尼提出了“随时随地玩游戏”的口号，因此很多试玩台被布置成了马桶、浴缸的造型。除了万众瞩目的《GT赛车5》、《杀戮地带2》等作品，以黑马之姿亮相的《未知海域》、《小小大星球》在展会上也颇受玩家欢迎。SCEE总裁David Reeves在此前的新闻发布会上作了基调演讲，强调PS3在欧洲的开局算的上顺利，无论是基于PS3的Play TV服务，还是有关PSP的网络通讯、导航新业务，以及逐渐发力的PS游戏产品线，应该说，索尼的努力是有目共睹的。

本届莱比锡展会，Konami算得上日系厂商中表现最卖力的，“《潜龙谍影》系列”制作人小岛秀夫、“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司以及《职业进化足球08》的游戏制作人高冢新吾悉数莅临展会。整个发布会保持了相当热烈的氛围，高潮自然是小岛携《潜龙谍影4》最新预告片上台。在播放预告片之前，小岛幽默的表示：“大场面才要有大消息！”似乎是在对E3的严重缩水感到不满，也引得台下一些德国记者们鼓起掌来。2007年由于德国发生了多起青少年暴力枪击案，因此政府加大了对暴力游戏的监管力度，《孤岛危机》是德国当时开发预算最高的娱乐产品，投资总额超过2000万欧元。当时有传闻这款游戏会在德国本土被封杀。制作方Crytek公司的总裁Cevat Yerli发表了一段情绪激动的声明，如果本作遭到禁售，这家德国最好的游戏公司将撤离本土市场。幸运的是，这款游戏最终成功参展，并顺利发售，一举囊获了莱比锡游戏展的多项大奖。

2008年 我为游戏狂

《莱比锡日报》对本届展会的评论是：“很像（我们）记忆中的游戏展，可乐、爆米花伴随着激动人心的游戏。”这或许是十多年来人们对一个游戏展会所作出的最为戏剧性的赞赏。当然，任天堂的缺席以及微软并未举办展前发布会，都让人感到有些遗憾。不过有关展会的一组数字，会让莱比锡游戏展组委会笑逐颜开。本届展会共有32个国家或地区的547家游戏公司参展，比去年同期增加了9%，参观人数达到了创纪录的20万人，展会面积也因此扩大到了11.5万平方米。值得一提的是，今年莱比锡游戏展特意扩大了举办商务活动的场地面积，四个展览大厅几乎有1/3的区域被划为商务中心，积极支持各种类型的商务洽谈和人才招募活动，在展会功能上比往年有了显著延伸。



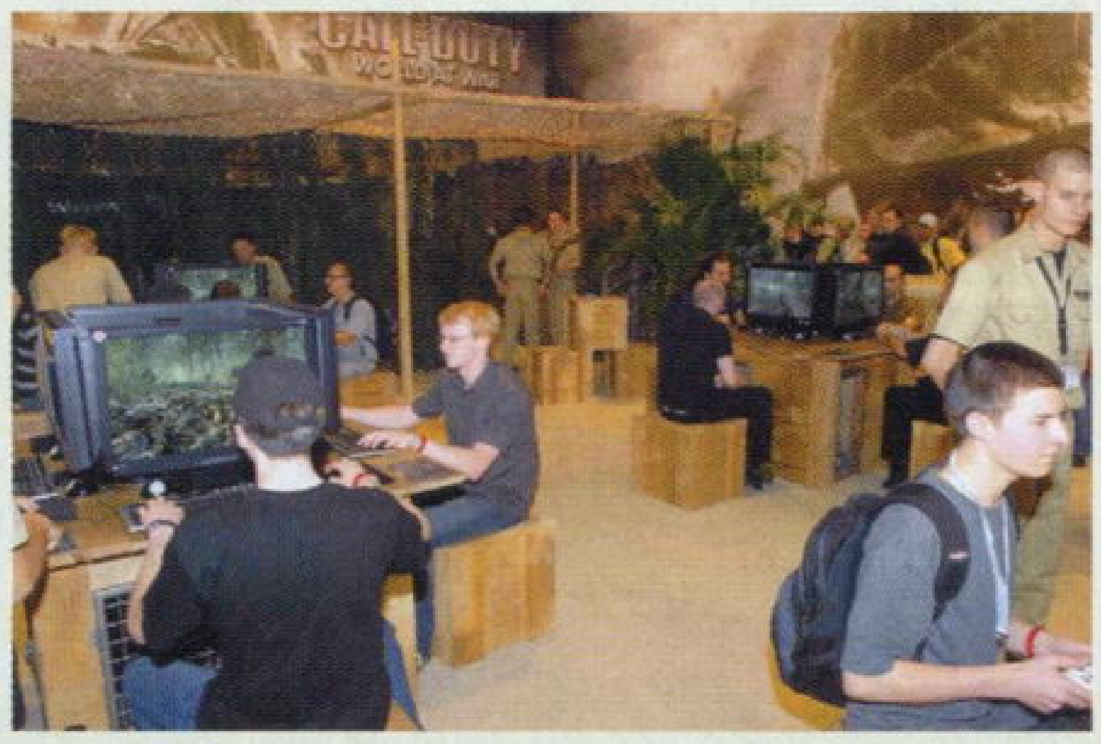
▲劳拉的新模特Alison Carroll。



▲《小小大星球》的试玩区风格与游戏浑然一体。

作为展会的头号主角，索尼全力以赴在玩家面前摆出亲善面孔，这种谦和，与其说是虚以委蛇的策略，不如说是回归理性的务实姿态，SCEE总裁David Reeves强调他们在游戏、网络和附加服务领域的努力与承诺，“我们要展示的是技术能为娱乐带来什么样的改变，希望玩家们都可以乐在其中！”为此，他们准备了一系列的劲爆内容，包括全球独家公布PSP3000新机型，推出《未知海域》160GB的PS3套装，以及能够连接在PS3手柄上的专用无线键盘等周边。新形态冒险游戏《暴雨》的公布以及Home的实机试玩，也备受媒体和玩家的瞩目。相对而言，微软除了在本次展会上公开了RPG大作《神鬼寓言2》，主打作品《高歌红唇》和《电影猜猜看》等休闲游戏，显得有些星光黯淡。

出乎所有人的意料，德国娱乐软件协会突然宣布2009年的游戏展会将移师科隆，更名为：GamesCom，Olaf Wolters公开宣称莱比锡的住宿和市政设施，已经无法满足规模日益壮大的游戏展会的需求，而科隆完全有能力举办欧洲的顶级游戏展。莱比锡市长Burkhard Jung难掩失望之情，回击说莱比锡在服务、环境和交通方面表现出色，将在未来几年继续在基础设施建设上追加投资。不过，Gamescom取代莱比锡游戏展已经是不可挽回的趋势，两个城市有关游戏展会的针锋相对竞争，可以视为资源和权益分配不均的缩影。虽然告别莱比锡，多少令人有些伤感，但是在科隆新生的游戏展会，同样令外界感到期待，它是否能延续莱比锡游戏展高速成长的发展态势？



▲战地风格的《使命召唤 战火世界》试玩区。

2009年 为游戏喝彩

2009 年，无疑是科隆游戏展的“元年”，展区横跨科隆国际会议中心的四大展厅，使用面积超过 12 万平方米，参观人数同时激增到 24.5 万人。德国互动娱乐软件协会常务董事 Olaf Wolters 高调表示：“选择科隆举办游戏展并非针对莱比锡，而是考虑到整个产业在德国的长远发展，我们希望 GAMESCom 从今年开始成为在科隆举办的展会中观众数量最多的专业展会，并为欧洲玩家献上最奢华的游戏盛宴。”这位德国游戏产业的掌门人如此底气十足，主要原因是德国在 2009 年上半年成功超越英国，荣登欧洲最大游戏市场的宝座。延续莱比锡时代的传统，无论是参展规模，还是发布内容，索尼堪称本届展会投入力度最大、重视程度最高的游戏厂商。PS3 轻薄版的震撼登场，给展会和玩家送上了一份厚礼。尤为难得的是，除了《战神III》等少数几款游戏，大部分作品都提供了最新试玩版，不像一些公司只是照搬 E3 的游戏试玩。


▲被布置成舞会的索尼《歌星》试玩区。

微软和 Konami 的展前发布会规模并不大，都以明星制作人唱主角。彼得・莫里纽斯公布了万众期待的《神鬼寓言III》。不过在本届科隆游戏展上，微软仅仅提供了一些“初生计划”的宣传视频，并未进行现场演示。Konami 的发布会则围绕小岛秀夫展开，除了介绍《潜龙谍影和平行者》和《潜龙谍影 崛起》两款作品外，小岛组还宣布联手西班牙游戏开发商水银蒸气推出《恶魔城 暗影之王》。值得关注的是，本届展会 Square-Enix 和刚刚被并购的 Eidos 首次联合出展，包括《古墓丽影》在内的众多欧美游戏品牌令人艳羡。此外，NBGI 披露了他们与 Ninja Theory 合作开发的《奴役》以及由冈本吉起的游戏共和国制作的《魔神之地》，日系厂商纷纷开始研发欧美向的作品。


▲每一个小展台都是一种独特格调。


▲ SE 首次与 Eidos 联合出展。

2010年 期待与展望

2010，莱比锡同样会举办一个专题游戏展会：Games Convention Online，聚焦网络、社交游戏领域，不过不会对游客开放，属于纯粹的内部商务活动。无论是产业影响力，还是参展规模，显然无法和第二届科隆游戏展相提并论。不过，此前发展顺风顺水的 Gamescom 也在近期连续遭遇打击，世嘉公司作出了今年不参展的决定，Capcom 表态除了举办展前发布会，不会进行任何游戏的展示活动。世嘉的缺席，主要是欧美分部进行业务重组的需要，他们刚刚裁减了伦敦分公司的部分员工，大幅降低了本财年的游戏预算，开发中的作品从 66 款缩减到 56 款。事实上，该公司的不少新作都备受欧洲玩家期待，比如三上真司的动作射击游戏《征服》，Wii 和 NDS 游戏《索尼克 色彩缤纷》以及 RTS 大作《将军 2 全面战争》等，不过世嘉公司也强调，他们明年将会继续参加 Gamescom。

Capcom 只举行媒体发布会，不设游戏展台的决定，多少有些“报复”的意味。公司高层将之归咎于德国软件评级委员会，本来他们计划展出《丧尸围城 2》，因为 1 代在德国被禁，所以 2 代也很难逃脱相似的命运。加上 Capcom 认为《生化尖兵 2》、《漫画英雄对 Capcom3》等新作的开发进度，并不适合公开展示，于是作出了这个有些极端的决定。不过，今年的科隆游戏展注定看点颇多，任天堂的王者归来，无论是 Kinect 还是 PS Move，本届展会都是它们发售前最后一次大规模展示的机会。PSP 是否会公布新机型？显露王者之相的 3DS，会展出哪些游戏的实机试玩？《暴雨》开发商 Quantic Dream 的新作是否会公开？除此之外，《战争机器 3》和《杀戮地带 3》、《荣誉勋章》和《使命召唤 黑暗行动》以及《职业进化足球》与《FIFA》的龙争虎斗，同样值得我们期待。

本届展会游戏公司的分布，微软、任天堂、NBGI、华纳兄弟互动娱乐和 THQ 位于 8 号展厅，索尼、Konami、育碧等公司的展台在 7 号大厅，EA、SE 和 Take-Two 则在 6 号展厅，9 号展厅则主要是网络、网页和社交游戏厂商的聚集之处。


■科隆的城市夜景。

德国互动娱乐软件协会常务董事 Olaf Wolters 认为本届展会的最大特点，是各种引领游戏业未来发展的新技术进入实际应用阶段，他尤其关注 3D 化游戏的发展，“尽管《阿凡达》电影促使 3D 浪潮席卷全球，但其实目前 3D 内容还相当匮乏。对消费者而言，他们依然缺少购买昂贵的 3D 电视的充分理由，而游戏产业将会帮助 3D 一飞冲天。”

本届展会的舞台将不再局限于科隆会展中心 120000 平方米的展区，在展会期间，科隆著名的跳舞喷泉公园（Tanzbrunnen）将会举行演唱会和舞台戏剧表演，邀请德国著名的摇滚乐团 Stanfour 和 Revolverheld 出席。市中心将上演为期三天，规模盛大的 Gamescom 狂欢节，所有参观者都可以免费参加。在展会外场还会举办一系列的玩家活动，比如“跑酷”表演，海滨俱乐部，为玩家提供休憩、畅饮啤酒，欣赏德国 DJ 表演等服务。此外，组委会还邀请了德国最好的摩托车花样技巧团队现场表演，在规定的区域，即使玩家没有摩托车驾照，一样可以尝试一番。当然，Cosplay 聚会、小规模桌游比赛、机箱改装冠军赛以及 1972-2010 游戏历史展，也是 Gamescom 的保留节目。科隆游戏展主管 Oliver P. Kuhrt 信心十足的表示：“本届展会将扩大我们的国际视野，打开互动娱乐世界一道全新的大门，而从中窥探到的事物，将会让你过目不忘！”。

游戏姬 PRINCESS OF UCG



猫力是一位让人惊讶的女孩，光看外表绝对想不到她是那种把一个游戏玩得如此透彻的玩家。很多人总觉得女性玩家就一定是走马观花、玩玩小游戏而已。然而猫力同学这次让我见识了《应援团》真饭的热情和实力。

采访 奈落 美编 一刀



刚下班就麻烦你打起精神接受采访，实在辛苦了。

猫力 为人民服务。

觉悟可以的。先给大家介绍一下自己吧~

猫力 大家好，我是猫力，是一名学生。香港出生，初中时来到上海读书至今。现在在大学读导演系，平时做做平面模特兼职。任饭。

没想到你这么快表明立场，可以的。但是我印象中这种TYPE的妹子一般都是嘴上说说喜欢游戏，实际上只是把PSP当个道具托在手里摆摆pose照写真而已，以此来忽悠纯洁的魔法师们。PSP只是个道具，换成煎饼果子一样的。你到底是真饭还是伪非？

猫力 咦~~煎饼果子是什么呢？

煎饼果子是一种用片栗粉烤成的薄饼撒上芒果和蓝莓樱桃等等水果，再淋上cocktail酱……的一种北方人民喜闻乐见的早餐。

猫力 ……真的？

你吃过就知道了……听说你是《应援团》的真饭，聊聊吧。

猫力 我是非常非常喜欢NDS的，至今有过3台。迷上《应援团》并不是第一时间，而是看了UCG中胜负师的演示之后才引起兴趣的，最初只是觉得尝试一下音乐游戏也不错，没想到遇到了生命中的神作。

口说无凭，挑战过哪个难度呢？

猫力 《应援团》1代的时候果敢难度（普通难度）我就死得很惨，完全不知道怎么玩，但我超不服气的，又挂了几十次，才搞定第一首歌。相反，到了2代让我最抓狂的是气轻难度（最低难度），因为2代我是把高难度包括隐身模式都打完了，才去低难度刷分的，结果那小圈圈出得那叫一个慢啊，肠子都发痒了。一代最后的那首《钢炼》主题歌不知道打了多少遍，最后过的时候手还在发抖，虽然那时候是晚上，但有着天光放亮的感觉，真是无比的畅快。二代华丽难度通时就比较平静了，觉得是理所当然的，毕竟之前还打了美版应援团，三次洗礼过后淡定了许多。

嗯，是真饭。最喜欢哪个故事呢？

猫力 当然是一代"人鬼情未了"，其实和不少朋友一样，因为在游戏光环DVD里看了胜负师的表演才认识了《应援团》，也因为这首《Over The Distance》迷上了《应援团》，第一次亲手演奏的时候真的眼眶都湿润了。到现在，只要一想起那个故事，鼻子都发酸……除了"人鬼情未了"，还喜欢一代里被欺负的办公室女郎，减肥的埃及艳后，前一个有点杜拉拉的感觉，后一个有点荒诞，不过减肥嘛，总之都是和女孩子息息相关的。当然还有其他一些故事也挺有意思，不过印象深的几乎都是一代的，反倒是另外两作的故事印象没那么深了。

对对对，"人鬼情未了"确实让人泪奔，"溜冰姐妹"也非常感人。

猫力 这些我都能在最高难度下全连的，手部肌肉都有记忆了。

好棒！你觉得这个游戏最大的魅力是什么？今后的新作还有什么希望改进的地方呢？

猫力 世界上有几款游戏同时包含热血、勇气、信念、理想、感动还有爱？这款游戏都有了，这就是《应援团》的魅力所在。

撒花！

猫力 从《应援团2》到现在已经过去三年了，一直没有续作，估计怎么也得等到3DS出了才有可能有续作吧。要说意见，其实今天来看这个玩法局限性还是有的，扩展性有限，模仿《应援团》的游戏已经出了不少了，有PC的，iPhone的，还有街机的，可变化也就在多点触控上，基本上这个玩法







就到头了，没什么变化了。其实《应援团》的精髓在故事上，可不争气的是，美版和 2 代都是在 1 代基础上的模仿和再加工，没有跳出框框，如果有续作，而且续作要改进的话，那得找个好的编剧，想些好故事。不过，一款音乐游戏让找个好编剧，听起来是不是有点不靠谱啊？

不会，这款游戏来说，故事是非常重要的。你说的有道理。聊点别的，有没有什么个人格言之类的？

遇事都要先感谢国家！

可以的，下一个话题。想对天下男性玩家说的话有没有？当然包括软饭索饭各种饭们。

1 元硬币的世界我永远不懂。

此话怎讲？

不解释。“凡是不解释就不明白的东西，解释了也不明白。”

原来大家都在看《1Q84》啊……

嘿嘿。







最喜欢的游戏角色是哪位？

就是一直被马里奥踩的乌龟喔，我觉得它很可怜，它就是经常在各个地方路过而已，马里奥碰着它，它什么也没动，马里奥就 game over，怪乌龟作甚啊！何况有时候还要被马里奥踢来踢去当球用，好可怜！

这是男人的宿命，抱怨不得。自己认为哪个地方最受异性欢迎？

可能是自己的手工吧，而且有的时候会和游戏有关，比如会做马里奥的像素公仔钥匙扣，一直都很受欢迎的，每次送给异性朋友都是大杀器啊，他们都有很喜欢。

咳……

还有就是我性格比较随和吧，基本上不怎么会说“不”，所以不怎么被异性讨厌。

咳……咳咳……

咦？你感冒了么？

唉……刚才，你提到自己擅长做手工的时候，一般女孩子在这情况下不都应该说“喔，奈落哥哥，那我也送你一个自己做的钥匙扣吧~”之类的话么……

……哦，对了，煎饼果子哪里有卖呢？

@$^#&Y*%$&^$

这样，你到了天津，早上大街小巷都有卖的，你就跟老板说“老板，我不要加 XO 酱的，我要加 cocktail 酱的煎饼果子！”就可以了……

恩~~好的~~

虽然没有拿到猫力同学做的手工钥匙扣，不过这个活泼可爱的《应援团》粉丝还是给人留下了很深的印象。猫力同学非常爱笑，笑起来的声音也很爽朗。的确是相当可爱的妹子。

下次登场游戏姬醒目！



她是国内 COSPLAY 界有名花旦，她扮演的游戏角色传神动心。成熟性感的御姐——青行灯，将会降临游戏姬和大家分享游戏心得，展示独家震撼喷血 COS 照！心脏不好使的赶紧准备强心卡去！

“游戏姬预备役”看过来！



身为女性玩家的你是不是从小就感觉自己是“珍稀动物”？是不是希望被全国广大玩友了解？是不是想通过 UCG 结实更多的“同好”？别胆怯、别犹豫，勇敢站出来吧，玩游戏的姑娘！只要你对自己的花容自信满满，只要你对自己的游戏实用技术自信满满，就请来参加游戏姬的评选，成为万千玩家心中梦一般的“游戏姬”！

如何成为“游戏姬”？



1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。
2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。
3） 展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn，编辑会第一时间通知入选的 MM！

秘密花园

胜负师：这期又是特刊，来两页大家的秘密花园算是常规了。既然是暑期，那这期的主题就得清凉一些，“来来来，把各位收藏的清凉美图都拿出来！”我振臂一呼，大大小小的图片就哗啦啦地塞进了我的共享文件夹。我打开一看傻眼了，部分同学明显没有领会精神，这可是要放在杂志上的，有些图的尺度也太……你们都懂的。“各位，那些只适合私藏的内部图片就别拿出来了，最低要求意识健康，能格调高雅就更好了。”十分钟后文件夹里的图片换了一半，工作得以正常进行……好了，玩笑到此为止，还是请各位欣赏美图吧！

本期主题：大家的花园 · 清凉版





阳光！沙滩！少女！这才是夏天的魅力！[S.K. 提供]

《To Heart》中的姬川琴音与《To Heart2》中的まーりゃん，这是河田正人十多年后的画风，收录于6月24日发售的画集之中。校园午休时片刻的宁静与飘落的樱花花瓣，让人暂时忘却了夏日的酷热。[脆薯条 提供]



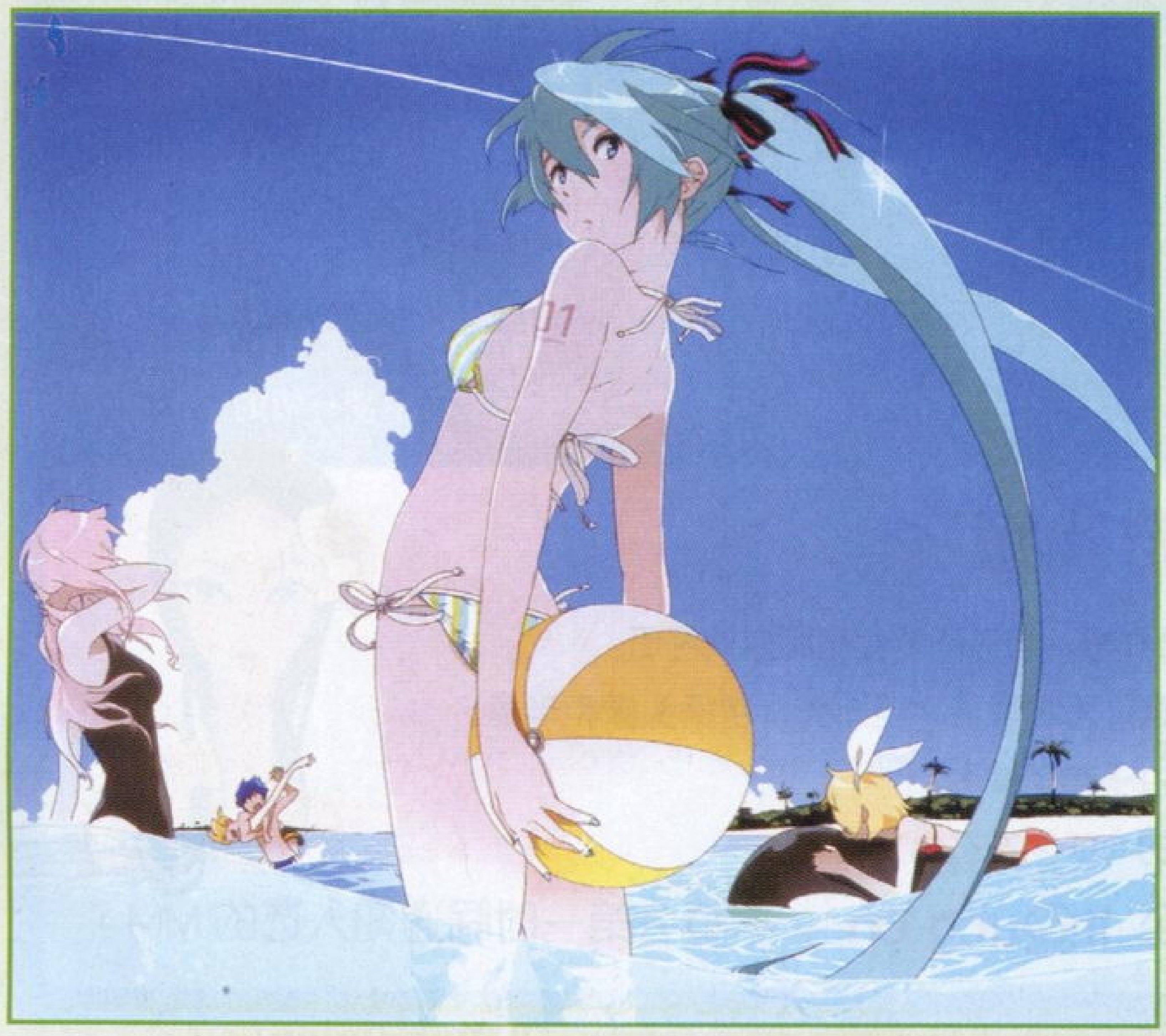
水中的古代博物馆是不是别有一番趣味呢？[S.K. 提供]





在海边如此优雅晒着太阳还能一滴汗都不流果然只是二次元美少女们的专利吗？[八重樱 提供]

对于“《Fate》系列”的广大死忠来说，2009年的主色调无疑属于纯白飒爽骑士公主——Lily。而随着今年7月22日《Fate/新章》的发售，打破常规以红衣登场的Saber必将再次掀起新的狂潮！让我们做好“圣杯战争”的准备吧！[九兵卫 提供]





冰霜巨龙的造型充满了霸气和刺骨之寒。[奈落 提供]

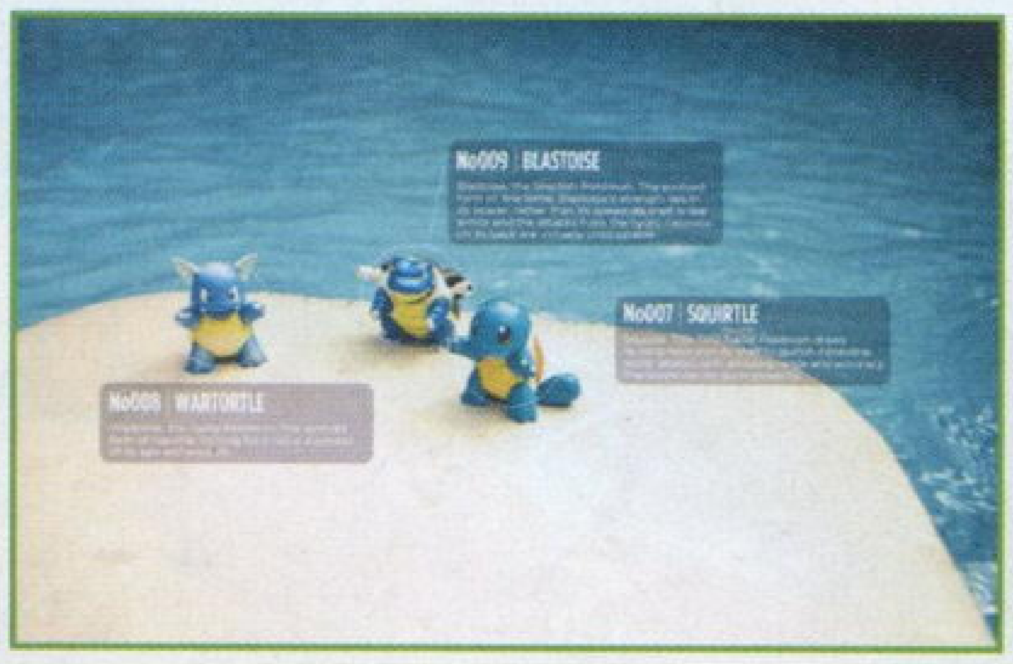
趁着夏日，初音家族也来到海边度假消暑放松。说起来，初音也算是今年ACG圈子里最忙碌的“虚拟红人”了，不仅几乎每月有新专辑推出，以初音为主题游戏也涵盖街机、家用机与掌机，甚至连初音的演唱会都被制作成DVD/BD发售，比起不少现实中的明星偶像有过之而不及，FANS的力量果然强大！[九兵卫 提供]



据说Capcom还要再拍摄《街头霸王》电影，如果人物扮相能有这水准就好了。[星夜 提供]



■说到清凉，玩家自然想起海边。这张丝伊露是游戏《泪洒三重冠》中的CG，如果能去海边的话，泡在水里也算是个消暑的办法（笑）。



3D版"口袋妖怪"。杰尼龟、卡咪龟和水箭龟齐聚一堂水边嬉戏。(实物摄影)[雷电 提供]



杰尼龟大战妙蛙种子。(实物摄影)[雷电 提供]





这是Capcom在LIVE上贩卖的主题《水着缭乱》的截图，果然很有诱惑力。不过个人倒是觉得嘉米和维加那张看起来更加温馨。[纱迦 提供]



日本七夕虽源于中国，却已成为日本最具代表性的传统节日之一。这位夜空下手捧许愿竹仰望银河的少女是否令各位眼前一"凉"呢？[八重樱 提供]



来自一位韩国画师笔下的初音未来，糖果般的配色尽显初音的俏皮可爱。[八重樱 提供]



角川集团漫画祭2010夏的宣传图，目前几乎所有的ACG出版物上都能看到它的身影。图上这些女孩子都是角川集团旗下出版物里的重要角色，不过要想认全的话还是得具有相当的宅力才行的。[纱迦 提供]





《尼尔》虽说游戏不怎么样，但剧情、音乐都是亮点，美艳的阴阳人也极具人气。这两张是有爱同人绘制的"结局E"（正常游戏中只有4种结局），画风差别很大，但同样优秀。[胜负师 提供]

他们的暑假

日本暑期游戏史

文 清国清城 美编 anubis



日本的中小学校每年有3个学期，所以相对的就有三个长假，一般是3～4月份的春假、7～8月份的暑假和12～1月份的寒假。这三大假期就是日本游戏市场最火爆之时，其中圣诞节前后的寒假自然是全年销售业绩最高、关乎全年表现的年末商战时期，大作最为集中；而春假期间正好赶上多数游戏公司的财务结算期，为了向业绩目标冲刺，这段时期也是大作扎堆，有时火爆程度甚至不输给年末商战。在三大假期之中，暑假的大作相对较少，不过毕竟是全年假期最长之时，更何况夏日炎炎，比起户外活动的大汗淋漓，还是在家中吹着空调玩游戏更惬意。所以规模庞大的学生群体，暑假时会在游戏方面大量消费，对游戏厂商来说是一个淡中取旺的大好商机。

美国的暑假是电影大片和橄榄球的天下，而日本学生们的暑假则是游戏的天堂。历史上在暑假发售的超级大作不少，包括《FF》、《DQ》、《口袋妖怪》、《马里奥》等超大作系列都经常选择夏季档。注重低龄市场的任天堂最重视夏季档，从“日本夏季大作历史销量百强”中任天堂游戏所占的比例就可知一斑，FC、N64等主机也选择在夏季发售。此外，暑假档与寒假和春假档相比不那么拥挤，可以避免一些原创新作和新类型游戏遭到传统大作的排挤，为异质游戏提供了露脸的机会，创造了异军突起的可能。所以NDS的练脑游戏和Wii的健身游戏都很钟情于暑期档。

1983年夏季 游戏新时代的到来

1983年春季，有近百年历史的任天堂正迎来其历史上最重要的产品——代号为“GAMECOM”的新型游戏机。当时包括主机的外观、手柄、游戏卡等细节都已经就绪。1983年4月左右，研发项目的总负责人上村雅之和他的妻子聊起了“GAMECOM”。上村夫人认为这台游戏机具备了个人电脑一样的程序处理能力，是一台家庭用计算机。而个人电脑的日语简称是“パソコン”，家庭用计算机也可以有一个朗朗上口的日语简称。这一句话点醒梦中人，当时任天堂的高级工程师们正在为GAMECOM的最终定名而争执不休，上村雅之决定将其定名为“FAMICOM”（ファミコン），即“Family Computer”的略称。任天堂社长山内溥最初对该名字并不满意，不过对于其能代表产品特性这一点没有异议，于是最终这个名字得以通过。夏普公司在更早之前已经注册了“FAMICOM”这个商标，不过任天堂是夏普的芯片大客户，轻而易举地就使其转让了这个商标权。

FC的颜色也在最后阶段进行了修改。某日上村与山内溥乘车同行，从名神高速公路的西宫出口出来时，山内溥用手指着路旁的一个广告牌，上村顺着他指的方向看去，只见是天线制造商DX Antenna的红色广告牌。



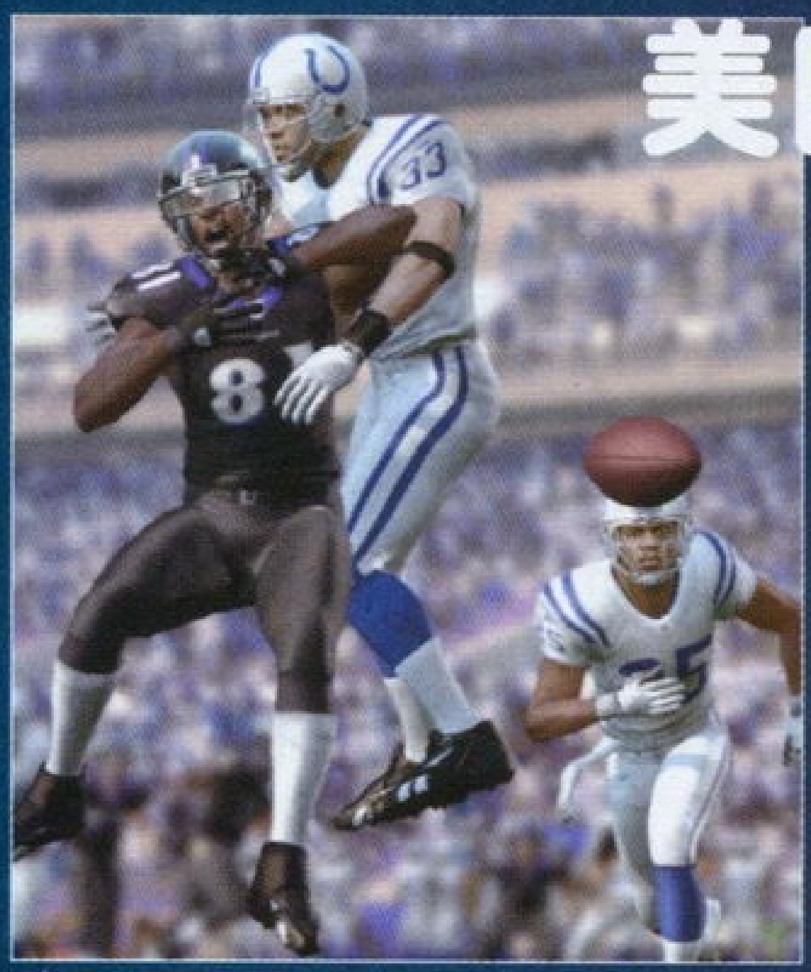
◀FC是上世纪80年代日本的娱乐标志。

次日，山内溥来到上村的办公室探讨外壳颜色的方案。在此之前有黑白相间、纯黑、纯蓝等方案，山内溥都不满意，那块醒目的红色广告牌在他的脑海中挥之不去，于是就有了红白色的设计方案——红白机就此诞生！

1983年6月，任天堂召开了面向批发商的说明会。现场将FC藏于桌子下方，放在台面上的只是一个空壳，当时演示的DEMO是开发人员在前一天熬夜赶出来的。游戏的演示在当时来说相当惊人，更惊人的是任天堂公布的价格：1.48万日元！当时不少家电厂商推出了大两万多日元的游戏机，性能还远不如FC。批发商们都很怀疑销售FC是否有利可图？山内溥向他们拍胸脯保证：FC很快就会卖掉几百万台，而且今后的软件销售将带来更大的利润！

1983年7月21日，FC在日本很多中学刚刚开始放暑假之时发售，虽然发售当天是星期天，而且任天堂为之投入了规模不小的广告宣传，但是初期并不是很畅销。在日本的一些折扣店甚至可以用7000日元的价格买到。在1983年的暑假，没有人察觉到一场伟大的革命正在到来，为日本人所骄傲的新产业正在诞生。因为有趣的游戏不够多，名气不够大等原因，FC并未引起中小学生的注意。而那些在电器店里偶然发现了FC的顾客将机器买回家后，却发现了致命的问题：FC的图像处理器存在能引起死机的缺陷！出乎所有人意料的是，把任天堂闹得焦头烂额的这个重大BUG竟成为其翻身契机。山内溥果断决定停止出货，并将所有已经卖出的FC召回，修正错误之后再返还给顾客。结果在火爆的年末商战期间，日本所有商店里都找不到FC的踪迹。一些中小学生在朋友家中体验了FC后觉得十分有趣，当他们四处打听，却死活也买不到。一机难求的FC成了珍品，拥有它的小玩家就能成为孩子王，备受伙伴们

美国的暑期淡季



美国的中小学校在七八月份也有两个多月的漫长假期，但是与日本不同，夏季是美国游戏市场全年最淡的时期。究其原因，主要可能是因为美国玩家的平均年龄较高，多数玩家是早已毕业的成年人。据美国娱乐软件协会ESA于2008年发布的报告，美国玩家平均年龄为35岁，17岁以上玩家占82%。这就是美国M级（17岁以上）游戏大行其道的主要原因。美国中小学生暑假时也爱玩游戏，不过主要是休闲游戏和电影（尤其是动画电影）改编游戏，业界关注的那些3A级大作几乎都是面向成年人，通常是在9月份之后集中发售。在美国夏季惨淡的游戏市场中，EA的“《麦登NFL》系列”是历年来最大的热点。8月份是橄榄球新赛季的开始，而当月最畅销的游戏几乎总是《麦登NFL》新作。所以每年的暑期淡季里，美国的游戏市场总是橄榄球和电影游戏的天下。

日本夏季大作历史销量百强

排名	游戏名	对应平台	发售日	发行商	销量
1	勇者斗恶龙 IX	NDS	2009年7月11日	Square Enix	432万
2	俄罗斯方块	GB	1989年6月14日	Nintendo	424万
3	勇者斗恶龙 VII	PS	2000年8月26日	Enix	412万
4	超级马里奥赛车	SFC	1992年8月27日	Nintendo	382万
5	朋友聚集	NDS	2009年6月18日	Nintendo	334万
6	最终幻想 X	PS2	2001年7月19日	Square	302万
7	街头霸王 II	SFC	1992年6月10日	Capcom	288万
8	最终幻想 IX	PS	2000年7月7日	Square	280万
9	超级马里奥兄弟 2	FC	1986年6月3日	Nintendo	265万
10	麻将	FC	1983年8月27日	Nintendo	213万
11	超级马里奥合集	SFC	1993年7月14日	Nintendo	212万
12	街头霸王 II Turbo	SFC	1993年7月11日	Capcom	210万
13	家庭体育馆 '89	FC	1989年7月28日	Namco	205万
14	德比赛马	PS	1997年7月17日	ASCII	196万
15	Wii Sports 运动胜地	Wii	2009年6月25日	Nintendo	193万
16	超级马里奥 64	N64	1996年6月23日	Nintendo	192万
17	节奏天国 黄金版	NDS	2008年7月31日	Nintendo	186万
18	超级马里奥 耀西岛	SFC	1995年8月5日	Nintendo	177万
19	轻松头脑教室	NDS	2005年6月30日	Nintendo	160万
20	马里奥医生	FC	1990年7月27日	Nintendo	153万
21	马里奥聚会 8	Wii	2007年7月26日	Nintendo	151万
22	大众高尔夫 2	PS	1999年7月29日	SCE	149万
23	宠物蛋	GB	1997年6月27日	Bandai	145万
24	最终幻想 IV	SFC	1991年7月19日	Square	143万
25	成龙踢馆	FC	1985年6月21日	Nintendo	142万
26	最终幻想战略版	PS	1997年6月20日	Square	137万
27	勇者斗恶龙 V	NDS	2008年7月17日	Square Enix	132万
28	超级街头霸王 II	SFC	1994年6月25日	Capcom	129万
29	口袋妖怪竞技场	N64	1998年8月1日	Nintendo	113万
30	胜利十一人 8	PS	2004年8月5日	Konami	112万
31	妖精战士	PS	1995年6月30日	SCE	111万
32	马里奥网球 64	N64	2000年7月21日	Nintendo	110万
33	游戏王 II 暗界决斗记	GB	1999年7月8日	Konami	110万
34	挖金子	FC	1984年7月31日	Hudson	110万
35	XI[sai]	PS	1998年6月17日	SCE	110万
36	超级大金刚 GB	GB	1995年7月27日	Nintendo	108万
37	最终幻想 III	NDS	2006年8月24日	Square Enix	107万
38	沙加 开拓者	PS	1997年7月11日	SCE	107万
39	妖精战士 II	PS	1996年6月20日	SCE	105万
40	银河战士	FC	1986年8月6日	Nintendo	104万
41	怪物猎人 3 tri	Wii	2009年8月1日	Capcom	104万
42	大众高尔夫	PS	1997年7月17日	SCE	102万
43	随身玩伴	PS	1999年7月22日	SCE	101万
44	马里奥赛车 Advance	GBA	2001年7月21日	Nintendo	100万
45	塞尔达传说 幻影沙漏	NDS	2007年6月24日	Nintendo	95万
46	胜利十一人 9	PS2	2005年8月4日	Konami	92万
47	劲舞革命 二度混合版	PS	1999年8月26日	Konami	90万
48	阳光马里奥	NGC	2002年7月19日	Nintendo	87万
49	宠物蛋的小小小卖店	NDS	2006年7月27日	NBGI	86万
50	超级马里奥 Advance4	GBA	2003年7月11日	Nintendo	84万
51	大金刚	FC	1983年7月15日	Nintendo	84万
52	游戏王 III 三圣战神降临	GB	2000年7月13日	Konami	83万
53	Mother 2	SFC	1994年8月27日	Nintendo	81万
54	大金刚	GB	1994年6月14日	Nintendo	80万
55	潜龙谍影 4 爱国者之枪	PS3	2008年6月12日	Konami	80万
56	实况强力职业野球 '99 决定版	PS	1999年7月22日	Konami	76万
57	恐龙危机	PS	1999年7月1日	Capcom	75万
58	滚滚卡比	GB	2000年8月23日	Nintendo	75万
59	真・三国无双 2 猛将传	PS2	2002年8月29日	Koei	74万
60	怪物农场	PS	1997年7月24日	Tecmo	74万
61	圣剑传说 玛娜传奇	PS	1999年7月15日	Square	73万
62	星之海洋 第二个故事	PS	1998年7月30日	Enix	72万
63	马里奥画家	SFC	1992年7月14日	Nintendo	71万
64	大金刚 Jr.	FC	1983年7月15日	Nintendo	70万
65	甲虫王者	GBA	2005年6月23日	SEGA	70万
66	J联盟足球 得分王	SFC	1993年8月6日	Namco	69万
67	SD高达G世纪	PS	1998年8月6日	Bandai	67万
68	Tobal No.1	PS	1996年8月2日	SCE	66万
69	太鼓之达人 DS	NDS	2007年7月26日	NBGI	66万
70	鬼泣	PS2	2001年8月23日	Capcom	65万
71	马里奥高尔夫 64	N64	1999年6月11日	Nintendo	65万
72	武藏传	PS	1998年7月16日	Square	65万
73	梦幻之星携带版	PSP	2008年7月31日	SEGA	63万
74	魔界村	FC	1986年6月13日	Capcom	61万
75	加油！我的家计簿	NDS	2007年7月12日	Nintendo	61万
76	纸片马里奥	N64	2000年8月11日	Nintendo	60万
77	大众高尔夫 5	PS3	2007年7月26日	SCE	60万
78	第三次超级机器人大战 α	PS2	2005年7月28日	Banpresto	59万
79	Jump 超级明星大乱斗	NDS	2005年8月8日	Nintendo	58万
80	闪电十一人 3	NDS	2010年7月1日	Level-5	58万
81	街头霸王 Zero2	PS	1996年8月9日	Capcom	57万
82	饿狼传说特别版	SFC	1994年7月29日	SNK	56万
83	实况强力职业野球 '97 决定版	PS	1997年8月28日	Konami	56万
84	实况强力职业野球 '98 决定版	PS	1998年7月23日	Konami	56万
85	塞尔达传说 梦见岛	GB	1993年6月6日	Nintendo	54万
86	瓦里奥大陆 Advance	GBA	2001年8月21日	Nintendo	54万
87	金属机器人战记 II	GB	1999年7月23日	Imagineer	54万
88	J联盟足球 得分王 2	SFC	1994年8月5日	Namco	53万
89	皇牌空战	PS	1995年6月30日	Namco	52万
90	人面鱼	DC	1999年7月29日	SEGA	52万
91	马里奥篮球 3对3	NDS	2006年7月27日	Nintendo	52万
92	J联盟创造职业球会 3	PS2	2003年6月5日	SEGA	52万
93	实况强力职业野球 10	PS2	2003年7月17日	Konami	51万
94	大合奏！乐团兄弟 DX	NDS	2008年6月26日	Nintendo	51万
95	SD高达G世纪 Zero	PS	1999年8月12日	Bandai	51万
96	勇者斗恶龙 神剑	Wii	2007年7月12日	Square Enix	50万
97	马里奥与瓦里奥	SFC	1993年8月27日	Nintendo	49万
98	大盗伍佑卫门	SFC	1991年7月19日	Konami	48万
99	纸片马里奥 RPG	NGC	2004年7月22日	Nintendo	46万
100	蜡笔小新 幼稚园风云儿	SFC	1993年7月30日	Bandai	46万

*注：本榜仅收录6～8月份于日本发售的游戏，《脑白金》、《超级马里奥银河 2》等5月份发售的夏季游戏不在其列。

的艳羡。寒假期间，零售商们发现打听FC的人越来越多，这把他们急得直跳脚，向任天堂催货的电话终日响个不停。这样的缺货状态使FC成为年末商季最受关注的产品之一。到了第二年任天堂解决了硬件问题，大批存货流入市场，零售商们欣然进货，第一年内，FC就销售了300万台。

FC的质量故障无意间形成了一次“饥饿营销”——越得不到的东西越珍贵，这是很多人都存在的心理。任天堂用巨额的召回成本和痛失销售旺季的代价换来了市场的饥饿与渴望，为改变初期的疲软积蓄了动力，同时挽回了自身的声誉。后来任天堂也多次应用饥饿营销策略，NDS与Wii的持续缺货就被不少分析家认为是任天堂故意为之，形成“供不应求”的舆论导向，使玩家欲购之心更切。

由于能“一秒钟16连击”而成名的“高桥名人”对那个时代记忆最深。高桥利幸上了3个月的大学后，因为“很无聊”决定退学，此后在超市当了4年的蔬菜进货员。进货的工作让他无比腻烦，于是他花费“巨款”购买了一台PC，开始研究编程，以此为契机进入了Hudson。1984年7月，Hudson作为首批加盟FC的第三方推出了自己的两款FC处女作，其中包括大热销的《挖金子》。100多万套的销量让Hudson社长喜出望外，那个夏季Hudson包机将所有员工带到夏威夷度假。当时几乎所有FC玩家都是少年儿童，Hudson决定为FC开发游戏时，曾有一些同行不解地问：“为什么要改行做玩具？”结果FC的游戏销量令软件行业的所有人瞠目结舌：当时销量能超过1万套的PC软件就被认为是取得了成功，而FC游戏销量几乎都在30万套以上。之后FC的软件销量普遍达到了PC软件业者不敢想像的天文数字。以《超级马里奥兄弟》的发售为标志，在1985～1986年间，FC达到了绝顶期。高桥名人形容说：“就像意大利面一样滑溜溜地旋转着掀起了高潮。”Hudson总共推出了36款FC游戏，其中《挖金子》、《忍者服部君》、《高桥名人的冒险岛》和《机器猫》销量都超过百万。虽然财富滚滚来，不过也有连续三个月每天只有2小时睡眠时间的恐怖回忆。

Hudson非常重视暑假档期，从1985年开始，Hudson每年暑假都会进行大规模的全国活动。1985年发售的《Star Force》就进行了挑战高分的全国大赛“暑假FAMICOM广场 全国巡回赛”，暑假期间在日本59个地区举办，各地都获得了大人气。1986年围绕《星际战士》的全国巡回赛更是创造了7万人参赛的记录。以高手身分活跃于各地赛场的高桥名人成为媒体的焦点，一度成为孩子们崇拜的偶像。不过也有一些带着孩子参加活动的母亲担心玩物丧志，高桥名人就经常在活动中遭到母亲们的斥责。有感于游戏在主流社会的形象不佳，高桥名人发表了著名的发言：“电子游戏如果想要提高自身形象，就要提倡‘一天只玩一小时游戏’。”当时曾有一些流通业者以“卖游戏的人居然说游戏的坏话”为由与Hudson发生了纠纷，不过Hudson干事会最后认为应该像任天堂一样，以提升社会形象为立足之本，于是“游戏一日一时间”这个名言成为Hudson改善游戏形象而制定的宣传口号。





◀在FC时代，高桥名人是孩子们心目中的英雄。
▼FC在宇治工厂的生产流水线。

FC时代日本的关键词

日本财经网站“Business Media诚”对昭和50年代（1975～1985）出生的日本人进行了问卷调查，在“象征昭和年代的词汇与流行语”调查中，“FAMICOM”以绝对多数（6.6%）位列第一，其余分别为“人妖小鸡”（4.7%）、“泡沫经济”（4.4%）、“龟波气功”（3.1%）、“ガチョーン”（2.8%）、“ナウい（意为时髦）”（2.7%）、“B-DASH（意为狂按B键）”（2.3%）、“ドラクエ（勇者斗恶龙的简写）”（1.9%）。在这些关键词中，不仅FC高居榜首，而且与FC相关的B-DASH和《勇者斗恶龙》也都居于高位，可见当时FC造成的社会现象是多么深入人心。可以说，几乎所有出生于昭和50年代的日本人都或多或少地有过FC的游戏经历，尤其是那时的男孩子们，与朋友聚在一起玩FC是所有人都有过的美好回忆。与上世纪八九十年代的中国一样，那时的日本家长们对孩子玩游戏也有所管制，不过到了周末和长假时就会让孩子玩个痛快，所以暑假是日本少年们彻底满足游戏瘾的黄金时光。

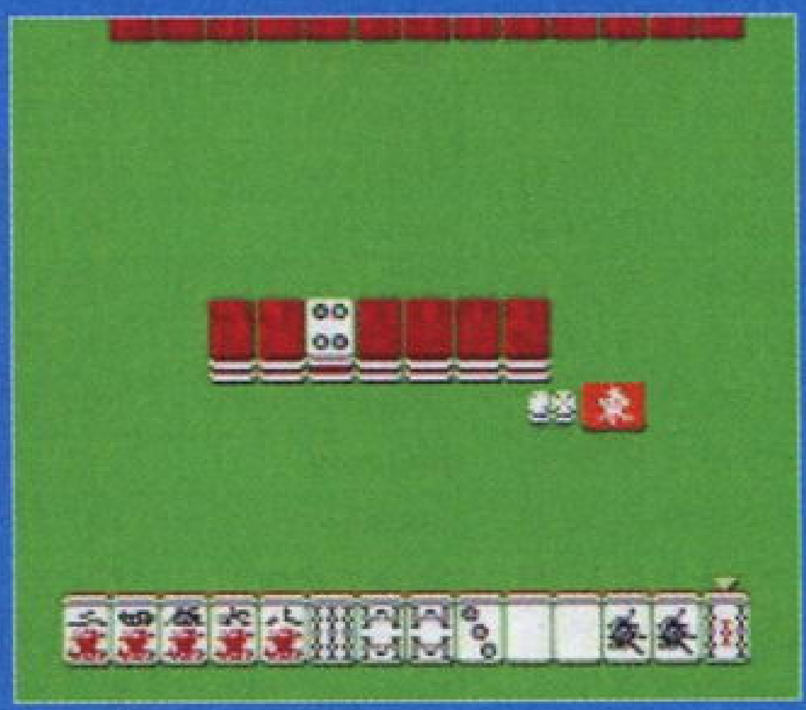
夏季发售的FC大作

超级马里奥兄弟2

《超级马里奥兄弟2》是系列中销量较低的一作，原因有二：其一是该作为FC磁碟机游戏，这款硬件周边出货量不大，所以软件销量不可能太高。其二是因为FC磁碟机没有在美国上市，因此该作也没有美版。作为《马里奥》历史上较为罕见的一款游戏，《超级马里奥兄弟2》在前作基础上增加了一些新要素，超高的难度是其主要特征。

在游戏的标题画面中写着“面向超级玩家”。





麻将

任天堂的游戏果然出手不凡，就连麻将游戏也能卖到200多万套，是当之无愧的史上最畅销麻将游戏。据说任天堂推出这款游戏的目的，是借助这款游戏说服家长们给孩子买一台FC。游戏发售后，“FC也能用来打麻将”果然成为不少孩子用来游说父母购机的理由。

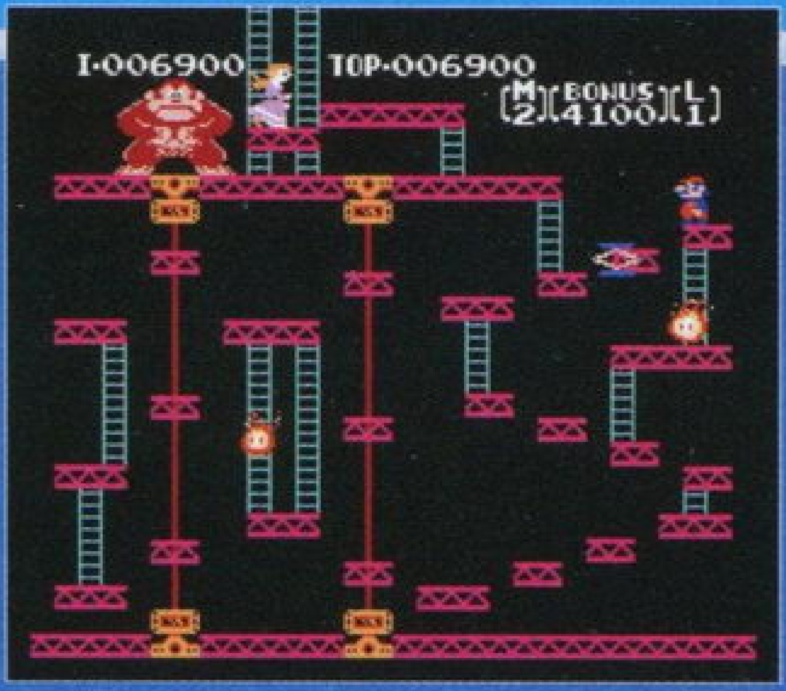
家庭体育馆'89

上世纪80年代，日本最受欢迎的体育运动当属棒球，棒球题材的动画与漫画深入人心，而棒球题材的游戏代表作当属Namco的“《家庭体育馆》系列”。1986年12月的《家庭体育馆》首作发售后，成为一款与《超级马里奥兄弟》一样火爆的现象级游戏，而且不止是少年儿童，在男女老少中都很受欢迎。它也是首批实名收录球员姓名，而且每个球员有不同能力数值的体育游戏之一。以往棒球游戏都是在12月份发售，但是1989上半年Namco与任天堂的关系闹翻，Namco眼看着很可能无法与任天堂续约，今后无法再发行FC游戏，于是赶紧加快进度，赶在合同到期之前推出了《家庭体育馆'89》。



大金刚

FC首发游戏中的顶梁柱，趁着成为社会现象的街机版之余威，被视为初期FC的必买之作。任天堂打出的宣传口号是："终于可以在家中享受街机游戏的乐趣了！"当时FC的游戏卡带容量太小，任天堂不得不删掉了水泥厂的关卡。任天堂在其发售的同日还推出了一个《大金刚Jr.》，算是原作与续作同步发售的一个罕见异例。



马里奥医生

《俄罗斯方块》热之后诞生的无数落下型方块游戏之一，以马里奥医生调制红黄蓝三色药丸为主题，使玩家产生了新鲜感。任天堂对该作投入了大量广告，在游戏杂志和面向儿童的杂志中反复刊载特集报道，在任天堂赞助的电视节目"超级马里奥俱乐部"中连续播放其比赛盛况，使其成为1990年夏季日本最受关注的游戏之一。



成龙踢馆

原作是IREM公司在1984年推出的街机横卷轴格斗动作游戏，根据成龙的电影《快餐车》改编，被认为是最早的横卷轴动作过关游戏，为后来的《双截龙》、《快打旋风》、《名将》等名作提供了灵感。不过虽说名义上是根据《快餐车》改编，其实故事和游戏结构与电影毫无关联，倒是更像李小龙的《死亡游戏》，玩家向着邪恶之塔层层向上，与越来越强的敌人战斗。当时《月刊COROCORO COMIC》曾刊载了一则传闻：在24周目将第五层的BOSS打倒后，主角的恋人西尔维亚将会作为隐藏BOSS出现。这则传闻在当时的少年们之间流传甚广，激起不少人挑战24周目的决心。



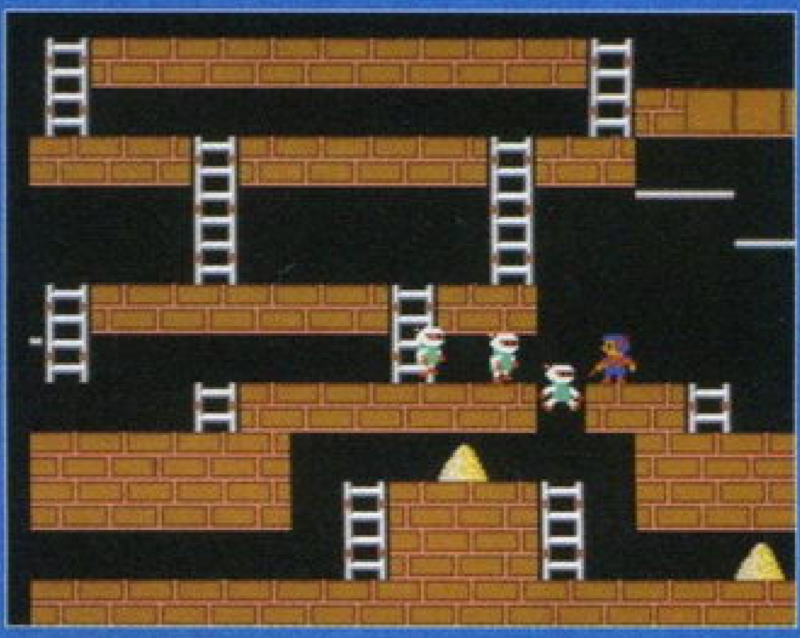
银河战士

最早采用女性主角和非线性游戏结构的游戏之一，结合了《超级马里奥兄弟》的平台动作和《塞尔达传说》的探索要素，风格上则是任天堂游戏不多见的黑暗氛围。《银河战士》也是为FC磁碟机开发的游戏，据说游戏的制作周期只有一个月，因此存在很多问题，最大的问题就是读盘时间超长，在区域间移动往往要等待两三分钟，地图构成与游戏系统也相当粗糙。美版改为卡带版，修正了不少问题，业界评价极高，被美国《Game Informer》杂志评为"史上200款最佳游戏"的第七名。



挖金子

原作是美国Broderbund公司于1983年推出的一款电脑游戏，其作者是当时在华盛顿大学念建筑系的学生道格拉斯·史密斯。这是最早出现了关卡编辑器的游戏之一，该功能成为游戏大流行的重要原因之一。而最广为人知的则是Hudson制作的FC移植版，通过FC专用磁带机可以保存自己创作的关卡。《挖金子》不仅是FC最早的第三方游戏，而且比任天堂更早地在FC上实现了横向卷轴画面功能。关卡编辑功能使本作发售几年后仍然活跃，Hudson还推出了附带FC磁带的杂志《磁带媒体》，其中收录了由玩家们创作的关卡。在1985年夏季日本驻波世博会期间，索尼举办了一场别开生面的《挖金子》游戏大赛：8月11日，获得参加资格的小学4年级到初中3年级学生来到索尼展馆，在2000英寸的巨大电视机前进行了游戏比赛，成为那个夏天为玩家们津津乐道的话题。



1996年夏季 少数精锐的N64来临

任天堂公布代号为"Project Reality"的新主机开发计划时，宣传口号与后来索尼的PS3有异曲同工之妙。任天堂的研发合作方SGI从事于开发高端工作站，它对于该主机提出的目标是成为"孩子们的Onyx"。所谓Onyx是性能与超级计算机相当的图像工作站，当时价格高达数千万日元到一亿日元之间。任天堂与SGI绞尽脑汁，不断削减成本，终于把定名为N64的主机价格控制到2万5000日元。发售前，任天堂宣称其为"25000日元的超级电脑"。

1996年6月中旬，多次延期之后，任天堂终于向日本各地零售商发出了30万台N64，静待6月23日的首发。由于此时任天堂已众叛亲离，首发游戏只有三款：《超级马里奥64》、《PilotWings 64》和一款用来充数的将棋游戏。《超级马里奥64》这个扛鼎之作确保了主机首发的人气，30万台的首批发货量很快销售一空，而《超级马里奥64》与主机的销量比例达到了1:1。

N64首发当天并没有出现任天堂预想的火爆场面，首发现场秩序井然，人流量不算太多，很多观察家据此对N64的前景作出了悲观的判断。不过任天堂的商业运营手段依然强悍，全方位的宣传工作接连不断地展开。一家日本快餐连锁店开始供应"马里奥奶昔"，任天堂还与电视台合作，播出N64的特别系列节目。任天堂的计划是在夏季结束前卖掉100万台N64，但是热销之势并没有持续太久。不管任天堂的广告做得有多响，整个七八月份间N64的新作发行数量为零。选择夏季上市的任天堂尴尬地遭遇了主机首发阶段最大的忌讳——软件断档！

N64游戏数量太少的原因，一方面是第三方转投PS和SS，另一方面是因为游戏开发难度太高。在主机设计上最大的缺陷是贴图缓存只有4KB，虽然N64的性能比PS和SS强得多，这个瓶颈成为其最大的障碍。直到后期，开发者们才摸索出将贴图分割成无数小块等方式突破瓶颈，此外N64的填充率太低，



内存架构也存在诸多问题，最后导致的结果就是本来就对卡带媒体怨声载道的开发商们对于如何开发N64游戏完全不得要领，更坚定了他们转投索尼和世嘉的决心。

N64不仅被第三方冷落、游戏开发难度高、卡带容量有限，而且卡带的成本极高，游戏售价一般都达到了一万日元左右。在这些不利因素之下，任天堂提

出了“少数精锐主义”，即集中资源开发顶尖大作，只有超级大作才能让玩家接受其高昂价格，让发行商接受巨额的开发成本。不过到头来坚持这一战略的也只有任天堂自己，而且任天堂也在开发过程中屡遭挫折，原本计划的第一年16款第一方和第二方游戏只发售了4款，其中大部分被中途放弃。游戏以体育和动作类为主，虽说在欧美很受欢迎，但在日本人气不足，卡带的容量限制使其与日本人最喜欢的RPG类型绝缘。日本人愿意花1万日元购买一款RPG，却不愿以同样的价钱购买体育和动作游戏。而且1万日元的软件售价对于低龄玩家来说实在是太贵，这大大削弱了任天堂在低龄市场的优势。尽管如此，在任天堂倡导的少数精锐主义之下确实诞生了不少传世名作，包括史上评价最高的游戏《塞尔达传说 时之笛》、3D时代标杆之作《超级马里奥64》，以及销量与口碑俱佳的《任天堂全明星大乱斗》。此外N64也对手柄设计做出了突出贡献，首创振动包与类比摇杆的设计（虽说其操作手感令人不敢恭维）。1996年美国《时代》杂志将其评为“年度最佳消费电子产品”，盛赞其在当时压倒性的3D表现能力与低廉价格。



▶N64的手柄很有革命性，但在玩家中口碑不佳。

夏季发售的N64大作

超级马里奥64

业界从2D迈向3D的标志性游戏之一，构思五年，实际开发周期为两年。为了赶上主机首发，关卡数量从原定的40个减少到15个。由于首发游戏太少，收集《超级马里奥64》的120颗星星是1996年夏季大多数N64玩家们惟一可做的事。本作最重大的革命意义是建立了3D游戏镜头运作方式的典范，虽说镜头的设置并不完美，却是让玩家从2D进入3D世界的最佳教材式作品，全球销量超过1100万套。



纸片马里奥

2000年夏季日本游戏市场上最大的热点无疑是《FFIX》与《DQVII》的对决，人们可能已经忘记了那一年夏季也是N64的大作高发期。除了《马里奥网球》和《纸片马里奥》这两个主力大作外，还有《疯狂摩托车64》、《马里奥画家 多边形工作室》等游戏推出。《纸片马里奥》是SFC游戏《超级马里奥RPG》的续作，也是N64上屈指可数的RPG之一。不过在《FFIX》和《DQVII》这两大巨作RPG的前后夹击下，创意惊人的《纸片马里奥》未能发挥真正的销量实力。



马里奥高尔夫64&马里奥网球64

为PS成功开发了《大众高尔夫》之后，CAMELOT工作室成为SCE的收购对象，不过创始人高桥兄弟希望保持自由身，结果演变成大批核心开发人员组建ClapHanz与SCE继续合作，而另外一部分人员留在CAMELOT另觅贤主——这位贤主就是任天堂。这次合作的结果是诞生了一系列的马里奥体育游戏，首部作品就是1999年夏季发售的《马里奥高尔夫64》。对高尔夫游戏驾轻就熟的CAMELOT只用了不到一年的时间就完成了该作，不仅延续了《大众高尔夫》轻松有趣的格调，而且增加了一些游戏性极高的模式，全球销量接近300万套。一年后趁热打铁推出的《马里奥网球64》日本销量一举突破百万，全球销量超过400万套。





口袋妖怪竞技场



“《口袋妖怪》系列”首次登陆N64之作，当时因为首次将口袋妖怪们3D化，以及能够与GB版联动的特点而成为话题，广告也是做得铺天盖地。本作原本是为N64的磁碟机64DD而开发，因为64DD的失败而改为N64版，收录的口袋妖怪数量只有42只。

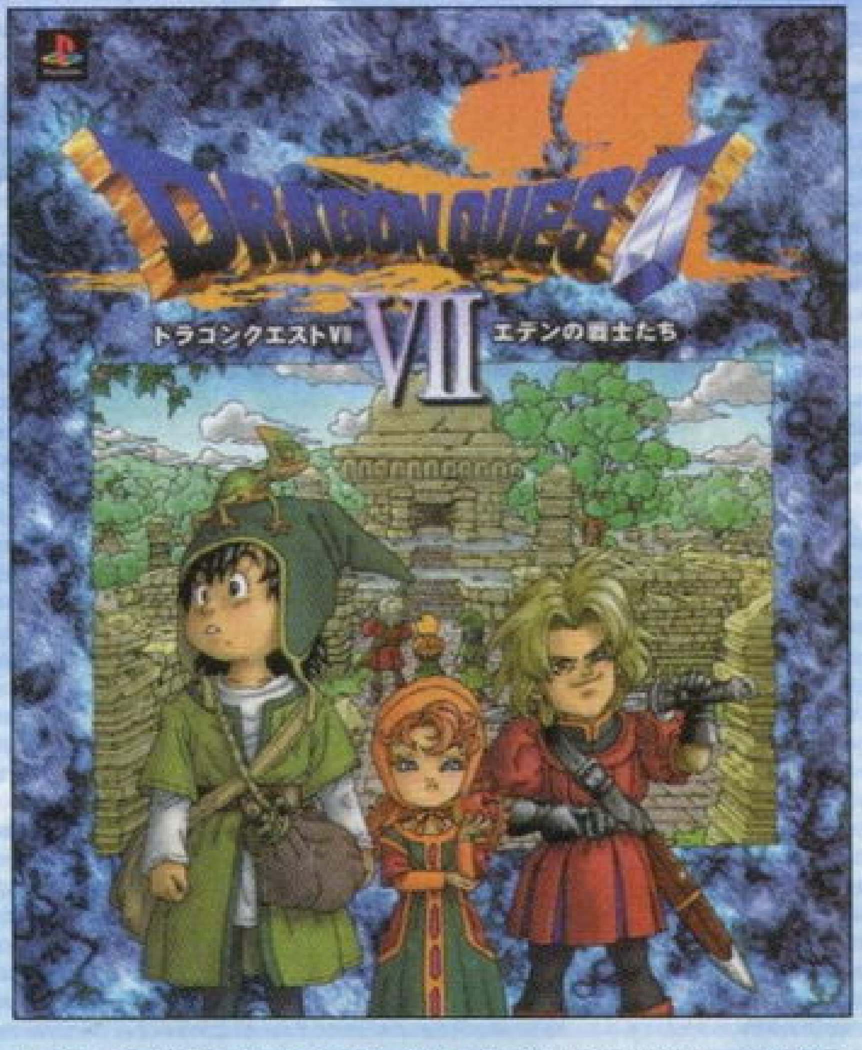
暑假RPG风暴
从《DQVII》VS《FFIX》说起

1997年1月日本游戏业界发生了两件有着改朝换代意义的大事：其一是《最终幻想VII》发售，以《FF》为代表的大容量RPG将PS的优势完全发挥，PS胜利的大局已定。其二是Enix宣布《勇者斗恶龙VII》将会在PS上独占推出，日本的国民级RPG走向PS，相当于把新王朝的玉玺正式递交给了SCE。不过那时人们怎么也想不到，这款本该与《FFVII》同期的游戏竟然会在屡次延期后成为《FFIX》的强敌。《勇者斗恶龙VII》登陆PS的消息公布后，Enix社长福岛康博在接受报纸采访时透露，对于平台转移之事，他曾两度前往京都与山内溥社长会谈，这表明只要任天堂加把劲，此事还有回转的余地。但山内溥两次的回答都是：“哦！是那样啊！”这种“去者不追”的高傲态度断绝了《DQVII》登陆N64的最后希望。

制作人堀井雄二透露，《DQVII》制作规模巨大，团队规模却很小。游戏的剧本用A4纸打印出来后，总共有16000页，而开发人员只有35人。Enix不像Square那样扩大团队规模加快开发速度的理由是“要以全精英团队确保游戏质量”。游戏的最初发售计划是在1999年12月29日发售，即寒假的最佳黄金档。当时Enix提出的目标是在最初几个月内销售200万套以上，最终销量与前作持平（320万套）。但是不久堀井雄二单方面决定将游戏延期，而消息公布后不久，福岛康博在《日经产业新闻》采访时却表示《DQVII》仍然会赶在年末商季期间发售。此后一个多月，关于《DQVII》是否延期以及延期多久居然出现了三四个版本的报道，堀井雄二对集英社和Enix的宣传体制非常不满，在自己的个人网页中突然发表了《DQVII》将无限期延期的惊人消息，几乎引起了玩家的恐慌。

《勇者斗恶龙VII》是由HeartBeat和ArtePiazza共同制作，这两个团队技术力低下是业界公认的事实，长达五年的开发周期换来的却是数次延期。因此Enix不得不将财年盈利预期从110亿日元下调到41亿日元。另外一个深受其害者是Square。《最终幻想IX》最初计划也是在1999年末发售，《DQVII》发售日公布后，Square为避其锋芒而将发售时间延到2000年夏季。结果《DQVII》发售日一延再延，最终延到了2000年8月，即《FFIX》的一个月后。这样一来就出现了两大RPG巨作火星撞地球的空前灾难。《DQ》在日本的人气毕竟是比《FF》高得多，不仅分散了人们对《FFIX》的注意力，而且也使其销售周期大大缩短，游戏发售后不久，人们


■与《DQVII》相比，同时期的《FFIX》画面上已经领先了不止一个档次。



▲玩家中评价不高的《勇者斗恶龙 VII》创造了系列销量新高。


▲过于简陋的画面使《勇者斗恶龙 VII》成为众矢之的。



▲ Square 与可口可乐合作的 CG 广告。

的注意力全转移到《DQVII》身上，在货架上还没卖完的《FFIX》只能被冷落。所以在 2000 年夏季，日本各地游戏店都能看到《FF》大量积压并大幅折价促销的现象，结果《FFIX》的销量比前作少了一百多万套。这起事件使 Square 心有余悸，一般认为这是促使 Square 决定与 Enix 合并的主要原因之一，只有两个 RPG 死敌合为一体，才能避免两大 RPG 巨作再次正面相撞的灾难。

《FFIX》和《DQVII》相撞，受伤的是《FFIX》，而《DQVII》却实现了系列史上最高的 410 万套销量，远远超出 Enix 的预期。《DQVII》畅销的最主要原因，是因为玩家苦等太久，5 年的等待变成了前所未有的热望，而且 SCE 也对玩家的这种期待心理煽风点火。早在 1999 年初，SCE 就播放了一支有趣的电视广告。在广告中，人们聚集在神社里，为了"《勇者斗恶龙》尽早发售"而祈愿。Enix 方面从 1999 年春季东京游戏展开始进行《DQVII》的宣传，直到游戏发售，长达一年半的时间里宣传时刻未停。频繁的延期使玩家饱受煎熬的同时，也使《DQVII》的话题性不断提高，玩家的期待度也水涨船高。2000 年 8 月，市调机构 DIHS 发表的研究报告表明，《DQVII》将形成 500 亿日元的经济规模，为出现疲软的日本游戏产业注射一支强心剂。8 月 26 日《DQVII》发售当日果然成为夏末日本最火爆的经济现象，PS2 首发时的恐怖排队人潮再现，游戏的首周销量即突破 320 万套。渔夫与石板的故事伴随学生们度过了暑假的最后时光，日本各地中小学开始时，《DQVII》的攻略心得交流是学生间最常见的话题之一。

2000 年夏季给日本中小学生留下的深刻回忆是暑假即将结束时迎来《勇者斗恶龙 VII》，而暑假即将到来时等到了《最终幻想 IX》。Square 对《FFIX》投放的广告亦如排山倒海般声势浩大，与可口可乐合作的系列推广活动令人印象深刻，尤其是全 CG 制作的《FFIX》主题可口可乐电视广告，对于双方的产品都是极好的宣传。入夏后《FFIX》即开始接受预订，4 日内预订量即超过 50 万套，Square 旗下流通企业 DigiCube 表示已创造了预订速度的新纪录。由于小型化的 PSone 与《FFIX》同日上市，索尼将其视为 PSone 的"首发游戏"，实施了软硬件的捆绑宣传。与《FFIX》同日购入 PSone 的玩家确实不在少数，《FFIX》的首批发货量高达 260 万套，而 PSone 首月销量也达到 27 万。在这个夏季里，PSone、《FFIX》、《DQVII》三大热销产品的陆续推出创造了自 PS 发售以来最火爆的一个盛夏，也是日本游戏史上标志性的"RPG 之夏"。其实在 PS 的历史上，夏季发售的 RPG 为数不少，SCE 自家最具标志性的 RPG 系列《妖精战士》就一直锁定夏季档。Square 的《沙加　开拓者》、《圣剑传说　玛娜传奇》和 Enix 的《星之海洋　第二个故事》都是在夏季发售，"暑假就玩 RPG"成为很多 PS 学生玩家们的习惯。2000 年的暑期 RPG 大作热之后，用 RPG 消暑更加深入人心。2001 年夏季《最终幻想 X》以其绝世华丽的风采再次形成暑期 RPG 风暴，300 多万 PS2 玩家在具有东南亚热带风情的世界里度过了他们的暑假。从此暑期档发售 RPG 大作的形式被发行商和玩家们广为接受，在燥热的暑假里，前往 RPG 的另外一个美丽世界，来一场漫长的冒险之旅，留下的回忆与远途旅行一样令人难忘。

国内的暑假档 RPG



1995 年夏季，日本各大电视台滚动播放着《妖精战士》的广告，这款大量穿插精美动画的 RPG 创造了 PS 的第一轮暑期 RPG 热。那一年夏季我们在玩些什么？由于当时 PS 价格昂贵，而且盗版尚未出现，那时流入国内的 PS 凤毛麟角，而由于同样的原因，拥有大量优质 RPG 的 SFC 在国内同样难觅其踪。国内的电视游戏市场只有靠早已老迈的 MD，以及借助中文化 RPG 继续强撑的 FC，国产 RPG 就在这海外势力青黄不接的时代背景下崛起了。1995 年暑期，《仙剑奇侠传》横空出世。关于这款游戏的伟大意义已无须赘述，作为中国的国民级 RPG，以当时的水平而言，《仙剑奇侠传》虽然比不上 PS 和 SS 的游戏，但是与 SFC 的 RPG 大作相比毫不示弱，在国内玩家的胃口还没有被 PS 的华丽 CG 大作喂刁之前，《仙剑奇侠传》无论是画面、音乐还是剧情都足以令人啧啧称赞。武侠题材与我们产生的文化共鸣是任何日系大作都无法做到的，从武侠小说般的对话，到浓郁中式风格的建筑、景色乃至器物与道具的名字，都让人倍感亲切。《仙剑奇侠传》之后，暑假档便成为国产武侠 RPG 的传统强档，"《仙剑奇侠传》系列"的多数作品乃至目前最火的《古剑奇谭》都选择了暑假档。在国内惨淡的单机游戏市场里，暑期反而成为全年的关键。

夏季发售的 RPG 大作

勇者斗恶龙 IX

《勇者斗恶龙 IX》走的是一条与《勇者斗恶龙 VII》相同的道路，只不过方向相反——后者是投靠 SCE，前者是背叛 SCE；除此之外，二者都遵从了相同的历程：漫长的开发周期、三番五次的延期、系列新高的游戏销量——当然还有夏季的发售档期！

2009 上半年是日本游戏市场最萎靡的时期，据《FAMI 通》统计，市场规模比 2008 年同期下降了 24%。《DQIX》是扭转颓势的关键，以其发售为标志，持续低迷的市场人气骤然活化，拉开了下半年市场大反弹的序幕。虽然并未达到 SE 预计的日本国内 500 万套的销量目标，《DQIX》已经是日本有史以来销量最高的夏季大作。至于本作的经济影响力，在 2006 年 12 月 12 日宣布登陆 NDS 时，任天堂股价暴涨，SE 股票一度涨停；而 2009 年初突然宣布因存在大量重大 BUG 而大幅延期时，SE 股票跌停。据《日本经济新闻》报道，借助 NDS 用户覆盖面广的优势，《DQIX》在感动老玩家的同时，新用户层所占的比例也很大，中老年购买者所占的比例远高于以往的任何一作。



最终幻想 X

PS2 发售后的第一年，由于开发商还没有掌握其难度较大的开发环境，因此劣质游戏充斥于世。直到 2001 年夏季，人们才见识了 PS2 的真正实力，《最终幻想 X》的出现宣告了业界已经从 PS 时代进入 PS2 时代。那年夏季给人留下最深的印象是电影版《最终幻想　灵魂深处》和 PS2 的《最终幻想 X》一前一后的上市，前者的制作费用是后者的三倍有余，CG 的制作水准自然精细许多，但玩家却更青睐《最终幻想 X》中穿插的那些不那么逼真，却好看得多的 CG 动画。结果在夏季大片档期上映的《最终幻想　灵魂深处》血本无归，而《最终幻想 X》一如既往地势如破竹，近 200 亿日元的销售收入帮



助 Square 脱离了电影版造成的灭顶之灾。

《最终幻想 X》最初计划的档期可能不一定是夏季，但是游戏本身却能让人感觉到浓浓的盛夏气息。场景与人物衣着方面就让人仿佛置身于热带海岛，精美的场景不失为一次“眼睛的度假”。水中进行的闪电球运动、萤火虫般的幻光虫，以及多个与水有关的经典场面……《最终幻想 X》堪称是有史以来最适合暑假的 RPG！

最终幻想 IV

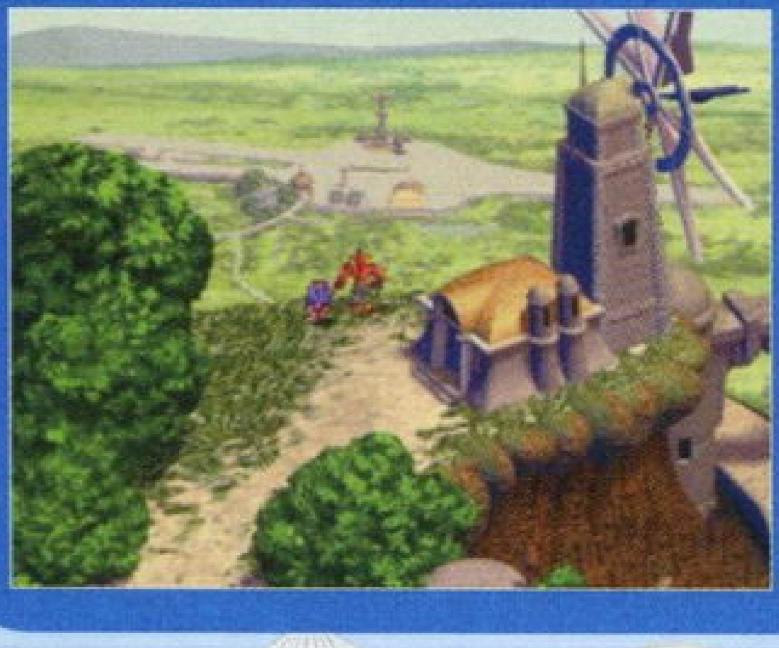
1991 年暑期的游戏市场相当冷淡，刚发售不久的 SFC 尚未进入状态，不过在 7 月 19 日那天，同时有两款令人记忆深刻的 SFC 游戏发售，一个是 Konami 的《大盗伍佑卫门》，另一个就是 Square 的《最终幻想 IV》。作为 SFC 初期游戏的本作原本是为 FC 而开发的，转为 SFC 后，画面进化并不明显。但在剧情上，本作被视为《FF》乃至 RPG 发展史上的一个里程碑，是最早出现复杂剧情与角色发展的 RPG 之一。



沙加　开拓者 & 最终幻想战略版

自从 1995 年的《妖精战士》之后，几乎每年暑期都有销量过百万的 RPG 大作在 PS 上出现。1997 年暑期，因《最终幻想 VII》而如日中天的 Square 带来了《沙加　开拓者》。当时 Square 已经对大手笔的商业运作了然于胸，夏季期间《沙加　开拓者》的电视广告给人留下深刻印象，光是一个简短的广告片就请到了唐泽寿明、小原乃梨子、黑田勇树、吹越满等担任声优。本作在 1997 日本年度销量榜中排名第五，而排名前四的游戏中，除了年初的《最终幻想 VII》之外，其余全部为暑期档强作。

1997 年不愧是日本游戏业界史上最辉煌的一年，暑期市场的极度火爆是其全年市场规模至今仍未被打破的主要原因。年度 6 款销量超过百万的游戏中，除了年初的《最终幻想 VII》外，其余均为夏季发售。除《沙加　开拓者》外，还有《德比赛马》、《最终幻想战略版》、《大众高尔夫》，其中《德比赛马》以近 200 万套的不可思议的销量成为 PS 历史上的头号黑马，这足以说明当时 PS 炙手可热的程度。在 RPG 方面，松野泰己跳槽到 Square 后开发的《最终幻想战略版》实现了 SRPG 百万大作零的突破，一年内在同一部主机上收获了三个百万大作的 Square 更是欣喜若狂，为其转投 PS 的英明决定暗自庆幸。当时给人留下的印象是“Square 出品，必属精品”。





勇者斗恶龙 V& 最终幻想 III

在日本的每一台主流主机上，都会有“《DQ》系列”的重制版轮番上阵，这些游戏通常是在正统作之间推出，用于填补档期空白，从 SFC 时代至今，被重制无数遍的《DQ》销量从未低于 100 万套。在 SE 的最初计划中，原本是将 2008 年暑期档



留给《DQIX》，该作的大幅延期使其只能用重制的《DQV》来填补，巧合的是，当年 PS2 版的《DQV》也是用来填补《DQVIII》的空档。同样在暑期档推出的《最终幻想 III》是《FF》历史上最成功的重制游戏，“惟一没有被重制的 2D 时代《FF》”、“2D 时代《FF》的首次 3D 化”，这些话题性的宣传口号备受瞩目，而且档期的选择也恰到好处——2006 年暑期正是 NDS 在日本的巅峰时期。之后 SE 趁热打铁，用同样的引擎制作了《最终幻想 IV》，不过销量降到了 64 万套。目前 SE 正在考虑推出“V”、“VI”两作的 3DS 重制版。

妖精战士 & 妖精战士 II

PS 的首款 RPG 百万大作诞生在 1995 年夏季。当初 SCE 以“映画 RPG”为宣传口号对该作进行包装宣传，暑期时投放了高密度的广告，游戏中的飞空艇在画面中出现时的大魄力视觉冲击给观众留下了深刻印象。这些广告对于诱惑玩家“冲动购买”有着至关重要的作用，由《妖精战士》开始，穿插动画、真人配音、CD 音源等因 CD-ROM 而成为可能的新时代 RPG 标志性特征深入人心。本作的开发商其实是 Square 旗下的 G-CRAFT 工作室，可说是 Square 在《最终幻想 VII》之前的小试牛刀之作。《妖精战士》是 1995 年日本最畅销的 PS 游戏，不仅本身销售了 111 万套，后来推出的 the best 版另外又卖了 49.7 万套。1996 年暑期档乘胜追击的《妖精战士 II》再创百万佳绩。





星之海洋　第二个故事

任天堂时代位居第三方之首的 Enix 在 PS 时代碌碌无为，好在人们苦等《勇者斗恶龙 VII》期间还有《星之海洋》可玩。比起恐怖的 1997 年，1998 的暑期档要冷清一些，这就给《星之海洋　第二个故事》留下了绝佳的机会。虽然大量恶性 BUG 闹得 Tri-Ace 焦头烂额，数次发布修正版都没有将 BUG 全部消除，不过它仍然不失为 1998 年暑期 RPG 的最佳选择。



圣剑传说　玛娜传奇

《最终幻想》、《沙加》与《圣剑传说》是早年 Square 的三大 RPG 系列，虽然到 1999 年时《圣剑传说》的知名度早已大不如前，不过在 Square 的光环效应下，《圣剑传说　玛娜传奇》仍然获得了 70 多万套的骄人成绩。不过游戏发售后不久，主要制作人员如龟冈慎一、穴泽友树、津田幸治、井上信行等纷纷辞职独立，原因是《最终幻想 VIII》大热销之后，Square 进行了公司体制的改革，很多老员工对新体制不满，所以在 1999 ~ 2000 年间人才大量流失，直接导致 2000 年后 Square 作品质量与销量的同步下滑。

异军突起
任天堂制造的夏季现象



■宇多田光的"触摸世纪"广告随处可见。



▲铺天盖地的《怪物猎人3 tri》广告。

夏季的游戏市场是中小学生的天下，所以几十年来在低龄层的势力已经根深蒂固的任天堂暑期档的表现尤其抢眼。不仅FC和N64这两部主机选择在夏季发售，而且在百款夏季大作上榜游戏中，任天堂就占去了39款，任天堂的全部主要产品线都在夏季档推出过主力大作，如《超级马里奥赛车》、《阳光马里奥》、《口袋妖怪竞技场》、《塞尔达传说 幻影沙漏》等等。除了这些任系的传统大作之外，还有大批虽是春季发售，却是从夏季开始销量攀升并且开始形成社会现象的休闲游戏。任天堂的掌机事业也对夏季档情有独钟，GB和GBA的美版都是盛夏之时上市，而日版选择的发售时间是春末，但是真正的超大作却是在几个月后的夏季上市。对任天堂的崛起意义重大的"脑白金现象"也是从2005年夏季开始悄然酝酿。

比起日本本土，任天堂的夏季战略更重视欧美市场。如上文所述，欧美夏季档冷清的主要原因是玩家平均年龄较高，但这并不代表欧美的中小学生们暑假时不喜欢玩游戏。事实是任天堂常年独享欧美低龄市场，留给第三方的生存空间太小，经年累月之下，就形成了欧美第三方对低龄玩家活跃的暑期反应迟钝。而深受欧美小玩家们喜爱的任天堂，历年暑期都有大动作。通常是以每年五六月份的E3展为契机，开始其盛大的暑假广告战，任天堂历史上最重要的多款软硬件产品都是在夏季登陆北美，包括：1985年夏季于纽约上陆的NES（美版FC）、1989年7月发售的GameBoy、1991年8月发售的SNES（美版SFC）、2001年6月发售的GBA、2006年6月发售的NDSL和随之而来的脑白金风暴。在此我们还可以发现这样一个巧合：在Wii发售之前，凡是未于夏季登陆美国的任天堂主机都功败垂成，包括N64和NGC。2004年末发售的NDS其实在美国发售初期也有兵败之势，在2005年PSP的欧美销量几乎达到了NDS的两倍。直到2006年夏季NDSL与脑白金风暴登陆，才完全扭转局面。

虽然以上案例只是巧合，但是也在一定程度上说明了暑期档对于任天堂的重要意义。N64与NGC于秋季黄金商季在北美上市，却铩羽而归，有很大一部分原因是因为当时是索尼的天下，秋季正是PS系大作集中上市、遮天蔽日之时，任天堂势单力薄，区区几个首发游戏在成群的巨作面前无异于螳臂当车。而一旦首发声势被夺，初战未能扬名立万，对今后的长期发展将万分不利。相反，将主机首发定于索尼及其盟友们忽视的夏季发售，方能成为万众焦点，学生玩家们的暑期游戏需要可为其市场需求提供保障。GBA与NDSL能在索尼的强大防线中突围而出，不能不说是选对了时间，找准了缺口。

如今，任天堂已稳坐业界的头把交椅，但暑期商机仍然是其必争之地。2009上半年，NDS与Wii销量双双大跌，任天堂再次将夏季作为扭转乾坤的关键。投入强大商业推广力量的《朋友聚集》再掀休闲游戏风暴，与SE进行联合宣传的《勇者斗恶龙IX》发售后更是完全走出了上半年的疲软之势，NDS重新屹立于硬件销量榜首。与MotionPlus同捆的《Wii Sports 运动胜地》也在夏季发售，任天堂还为Capcom提供大笔广告费助《怪物猎人3 tri》引爆暑期档。此役之后，Wii也摆脱了上半年持续被PS3压制的屈辱，销量再次遥遥领先。2010上半年，NDS和Wii的软件销量大跌，任天堂再次重兵集结于夏季档，5月份发售的《超级马里奥银河2》将夏季商战提前开打，目标是成为又一个千万大作的《Wii Party》于7月初上市，8月份之后又有《银河战士 另一个M》殿后。不过与2006年和2009年的夏季商战相比，今年任天堂的表现还是略为逊色，4～6月份出现了数年来的首次季度性赤字。主要原因除了日元的持续走强之外，可能还要归罪于缺乏新硬件产品的刺激。去年E3展公布的Wii生命力感应器原本是预定今年夏季发售，不知因何故而推迟，这也许是任天堂业绩欠佳的一个重要因素。任天堂的股价从去年初开始一路狂跌，虽然去年夏季开始的出色表现让部分投资者重拾信心，但整体的跌势并未改变。分析家早在两年前就已预测过的触顶回落现象正在任天堂的身上发生，在这逆境之中，任天堂更应在暑期档大作文章，以新型软硬件的组合出奇制胜，创造新的社会现象！

任天堂夏季休闲攻势

代表作：俄罗斯方块、脑白金、轻松头脑教室、朋友聚集、Wii Sports 运动胜地、Wii Party

1989年夏季，由4个小方格组成的7种方块让全世界为之疯狂。1989年4月31日GameBoy发售时，因其低廉价格与"便携化FC"的宣传噱头而热销，2周内首批30万台的出货量销售一空。不过山内溥还是不够满意，他认为GameBoy应该像FC一样畅销，而且为任天堂带来一大批新客户。这时山内溥的女婿荒川实千辛万苦从俄罗斯搞到的一款游戏实现了他的愿望——这就是表面上貌不惊人的《俄罗斯方块》。它于1989年6月发售，美版被荒川实定为7月份GameBoy的首发游戏。荒川实对这款游戏充满信心的原因是：几乎所有玩过它的人都着迷上瘾了，在任天堂内部进行测试时，据说有员工因为抢着玩而大打出手。如果这样一款游戏能够随身携带，它将成为人们打发旅途无聊时光的最佳伴侣，与GB简直是天作之合，经常出差的商务人士们将会如获至宝，任天堂扩大游戏人口的目标将顺利实现。

其实在1988年世嘉已经将《俄罗斯方块》引入日本，不过当时推出的是街机版，在各地街机厅里人气不低。之后不久BPS公司推出了FC版，销量轻而易举地就超过了百万。但这一切在GB版《俄罗斯方块》面前全都黯然失色。整个1989年夏季，GB和《俄罗斯方块》处于极度缺货状态，能在暑假时随时随地玩《俄罗斯方块》的都是幸运儿，通常都要预订两个月后才能到手。任天堂在《俄罗斯方块》发售同时还推出了GB的联机线，


▲《俄罗斯方块》制作人亚历克谢·帕契诺夫（左）与山内溥（右）。

实现了GB联机对战热。日本各地游戏店都自发组织了《俄罗斯方块》大赛。西装革履的中年商务人士也开始光顾游戏店，他们发现在餐厅里、机舱中，甚至写字楼的厕所里都躲着不少玩《俄罗斯方块》的人，任天堂不惜血本在财经时政类报

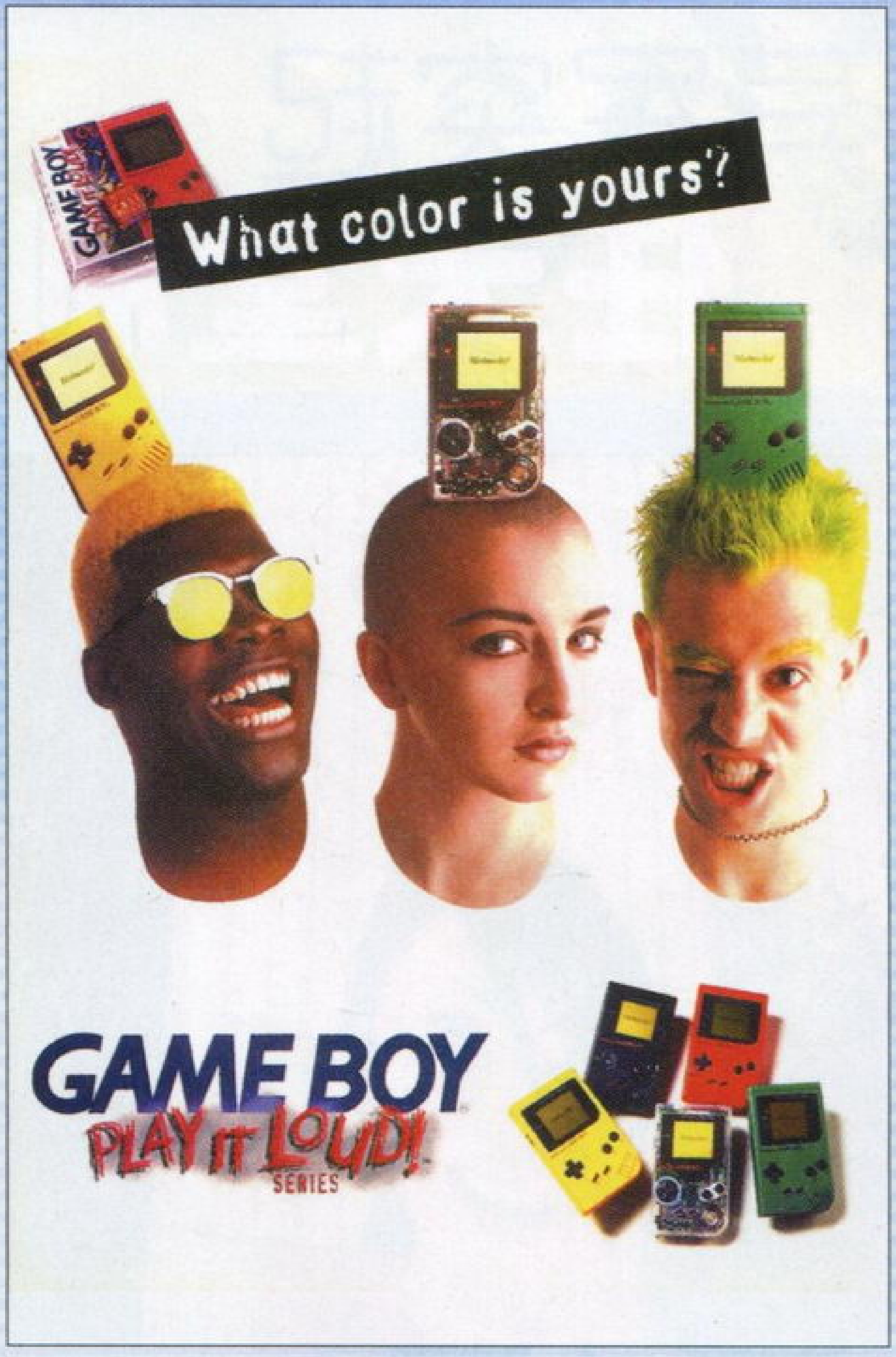
刊大做广告，俨然将GB和《俄罗斯方块》包装为最佳商务伴侣。任天堂官方举办的《俄罗斯方块》比赛活动也是马不停蹄，获胜者还能获得前往莫斯科旅游的机会。

在美国，任天堂将GB与《俄罗斯方块》捆绑销售，以至于很大一部分不了解游戏的中年人以为GB是“俄罗斯方块机”。为《俄罗斯方块》而着迷的业内人士不少，苹果公司的联合创始人史蒂芬·沃兹尼亚克就是最著名的《俄罗斯方块》高手。他回忆说：“那时我的名字经常出现在《Nintendo Power》杂志上，因为我总是刷新GB版《俄罗斯方块》的高分记录。到后来他们都懒得再登我的名字了，所以我用了一个马甲……把我的名字倒过来拼写，叫做Evets Kainzow。”前美国总统老布什也是《俄罗斯方块》迷，当时有报纸刊登了老布什在一次军事会议中手握GB的照片。有媒体戏谑说，俄罗斯输掉了冷战，却用《俄罗斯方块》征服了美国。

《俄罗斯方块》被认为是历史上第一款真正打入了主流社会的游戏，之前的《吃豆人》也曾引起主流传媒的注意，但影响力仅限于少儿之间。《俄罗斯方块》超越了游戏的传统受众面，成为一个真正意义上的全民游戏。据统计，迄今为止《俄罗斯方块》各版本的销量早已超过一亿套，玩过《俄罗斯方块》的人至少达10亿以上。

《俄罗斯方块》之后，一晃十几年，当任天堂再次打造出全民游戏时，已经是NDS的时代。岩田聪相信，要使NDS成为与GB一样成功的掌机，需要有《俄罗斯方块》那样简单而令人上瘾的游戏，所以他亲自拜访川岛隆太教授，让他监督制作了一个脑锻炼游戏。从岩田聪拜访川岛教授，到《锻炼大脑的成人DS训练》（简称“脑白金”）发售，中间仅相隔半年。不知道是巧合还是必然，这款全民级休闲游戏也是在夏季诞生。与诞生之日便大红大紫的《俄罗斯方块》不同，《脑白金》2005年5月发售时，首周销量不到5万。零售商对于这个“算术软件”都不看好。想不到首批出货量顺利卖完后，还是持续不断地有顾客上门，银发苍苍的爷爷奶奶们也开始造访游戏店了。在传统大作冷冷清清的2005年夏季，游戏店里经常出现许多看起来不像玩家的生面孔。一长串游戏名塞满整个封面的《脑白金》竟然成为最抢手的游戏，整个夏季都停留在销量榜前十的位子上，还有另外一款长期霸占前十位置的是同样夏季上市的《轻松头脑教室》。继《俄罗斯方块》之后，又一个全民游戏的社会现象在夏季里诞生！

任天堂倾向于在夏季进行休闲游戏的全力推广，可能是因为与春季和冬季相比，夏季市面上的大作相对较少，热衷于传统大作的零售商才会给这种市场前景未明的新形态游戏留出货架空间。《脑白金》大红大紫之后，练脑类游戏被零售商视为至宝，所以《脑白金2》的发售日就定在年末的黄金商季。到了2009年，脑白金热已经完全消退，任天堂才再次想起了夏季档。事先并未有人注意到的《朋友聚集》在6月份发售后，再次出现久违的长卖现象。虽然2009年夏季整个日本业界都围着《DQIX》转，但每个星期的销量榜上都会看到《朋友聚集》出现在前五名的范围内。该作被视为日本的《模拟人生》，Tokyo MX电视台还有一档围绕该作的电视节目定期播出。比起《DQIX》，《朋友聚集》对NDS的销量复苏可能意义更大，NDS销量在日本突破3000万之后，要避免市场饱和，靠的是此类扩大游戏人口的休闲游戏。



暑假的马里奥们

代表作：阳光马里奥、超级马里奥赛车、超级马里奥兄弟2、超级马里奥64、马里奥聚会8、超级马里奥银河2

阳光、沙滩……喷水！2002年给人留下最深刻印象的夏季大作当属《阳光马里奥》！与《超级马里奥64》相隔6年，任天堂将第二部3D马里奥正统续作也安排在暑期发售。任天堂原本打算用《马里奥128》作为NGC的首发游戏，但是由于中途开发方案几经更改，变成了《阳光马里奥》，开发进度延后，只能用《路易鬼屋冒险》顶替首发重任。路易的号召力当然不比他的兄弟马里奥，NGC首发不顺与此大有关联。

《阳光马里奥》虽然没有赶上NGC首发，不过暑期与其游戏主题更为契合。2002年夏季PS2的大作不多，《阳光马里奥》是暑假最大的焦点，盘踞销量榜首三个星期，连续10周销量排名前三。可惜PS2的实力太强，虽然《阳光马里奥》挑了一个理想的上市时机，但是并不能改变PS2遥遥领先的事实。这次暑期商战没能突破重围，NGC再也没能翻身。岩田聪就是从那一年暑期开始接替山内溥，成为任天堂首任外姓社长。



任天堂喜欢将《马里奥》的发售时间定为夏季，在其39款夏季最畅销游戏中，就有17款《马里奥》。《马里奥》的游戏系列主要分为《超级马里奥》主系列、“马里奥赛车”系列、体育系列和“马里奥聚会”系列”，这四大类《马里奥》游戏都在夏季档推出了多部作品。如此热衷于暑期的主要原因，当然是因为《马里奥》的FANS中，学生占了大多数。暑假时在《马里奥》的世界里跳跃探索，是所有日本玩家都有过的美妙回忆。当年宫本茂创造《超级马里奥兄弟》的灵感，是小时候在京都乡间“探险”的乡野经历，至今“《超级马里奥》系列”仍给人一种“暑假感”，就像在阳光明媚的夏日里出外踏青。所以，《超级马里奥》永远是一个适合暑假的游戏系列。

暑期也是好友串门聚会的大好时光。昭和50年代生的日本人都有过暑假时聚在朋友家中玩FC的经历，那是最令人怀念的游戏时光。《马里奥》的暑期游戏中，也有不少多人游戏的佳品，不管是《马里奥赛车》、《马里奥聚会》还是《马里奥》的体育游戏，都是在好友相聚时制造欢声笑语的最佳选择。诞生于1992年夏季的《马里奥赛车》目前早已超越《超级马里奥》主系列，每一作都有全球千万以上的销量实力，2008年4月发售的《马里奥赛车Wii》销量超过2000万套。这款在2008年暑期档之前发售的游戏，既压住了《GTAIV》等春季巨作，又为Wii挡住了PS3的《潜龙谍影4》等暑期大作，至今依旧畅销，堪称是威力无边无际的怪物。其实，有这些怪物在手，无论春秋寒暑，任天堂都可无惧于天下。就像岩田聪所说，业界是否景气，最终并非取决于经济环境或者季候循环，而是在于游戏是否好玩。只要有耐玩的好游戏，无论是寒冬还是酷暑，都可成为旺季。

读编往来



读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&阳光成员 西达

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★七八月之交，编辑部里意外迎来了一个游戏高潮。XBLA游戏《LIMBO》赢得了编辑部的满堂彩，几乎所有人都亲眼目睹了主控手雷电的不下20种的死法，该作目前看来很有希望被评为今年的最佳下载游戏。老牌强作《火焰之纹章》同样赢得了编辑们的一致好评；《战国BASARA 3》表现不尽人意，但该玩的人还是不会错过；至于《初音未来 女歌手计划 2nd》，这可是本月编辑部游戏销量冠军啊！

★美编木仙最近两个月的表现，可以用行踪诡异来形容。首先是手受伤静养了一个月，原因是被玻璃门划破，伤情极其诡异。病好之后仅过了半个月，就突然表示要回老家结婚，令编辑部众人大跌眼镜。因为木仙平时的表现和编辑部内的单身汉无异，没想到一下子就领先各位一个档次，不禁让众编泪流满面。如今木仙已经志得意满地结婚归来，又过起了以前淡泊明静的生活。

★最近"读编往来"曝光了一些被国内盗版游戏商张冠李戴的PC游戏封面，结果反而引发了读者们的极大热情，大家为了让自己的名字变成铅字，不惜冒着三伏天的高温到电脑城里淘碟。不过创意重复几次之后就是败笔了，因此本期开始暂停接收这类投稿。不过据我们所知，还是有一些盗版游戏商很强的，例如本地的《CLANNAD》游戏全部翻译为《家族》，看来干这行的还有精通凯尔特语的高人。

杂志相关 关于PC游戏报道

这次关于PC游戏报道的调查引起了很大的争论。大部分玩家都认为增加PC内容可以接受，但这个"可以接受"是包含条件的。综合大家的意见，最后归纳出两条意见：一、不报道PC独占游戏；二、只简要报道有PC版的家用机游戏。这里精选一封来信，很具代表性。

UCG，从名字上就明确了自身的定位，游戏机是也。虽然现在很多游戏都跨平台，不光在X360、PS3、Wii之间跳，甚至跳到了iPhone、PC等平台，其中代表厂商恐怕就是EA了。但是UCG不能因为跨平台的出现就增加大量PC版的内容。众所周知，游戏机平台和PC平台的玩家之间有一些历史的问题，有部分玩家是互相瞧不起的，甚至时不时的会出现争执。购买UCG的读者肯定都是游戏机的拥有者或者潜在的拥有者，他们之中大部分都不会关心PC版到底是什么样子的。在99%的人心里，出在游戏机上的游戏才是完美的。对于UCG上出现PC版内容的底线，我认为是：杂志可以在介绍游戏时捎带提一提PC版和游戏机版的差别，更加深入的报道就没有必要了。放眼国内目前游戏杂志市场，关于游戏的杂志还是很多的，不过绝大部分都是关于网游和PC版游戏的杂志，像UCG这种专注于游戏机平台的杂志并不多。所以我认为UCG就要做好自己的特色，发挥自己的专长，专心做好专业游戏机方面，这才是UCG的生存之本。

感谢大家的参与此次调查！下一个PC和家用机都有的大作应该是《黑手党2》，让我们共同期待。

本期名场面

条件反射

某日吃饭时，众编突然聊起恶心的笑话。纱迦和奈落共推著名恶心笑话《咬不断》，并欲现场解说，结果被雷电等人制止。从此以后，每次吃饭时，纱迦都会把《咬不断》作为核武器出来吓人，雷电等人虽然不知道笑话具体内容，但知道一定不是什么好东西，于是一听这三个字就反胃，到最后更是演变为一听"咬"字就有反应。（注：承受力不强的人请勿听此笑话，不然有可能对你造成终生影响！）

不共戴天

雷电的房东将其扫地出门，为此不得不暂时到纱迦那里暂住一阵子。不过只要他一上网，纱迦就会断网，百试百灵，完全无解。当日纱迦本来在《白骑士物语 光与暗的觉醒》里与战友们约好七点上线，结果一直断网。排查了一个多小时后才查明原因，战局自然已经泡汤。

世上最黑

世界上最黑的东西是什么？有人说是墨，正确答案是洞。不过《战国BASARA 3》PS3版里还有比洞更黑的东西，那就是房门。设计者完全没有认真制作游戏场景里的房子，只是简单地填上一层黑色了事。在鲜艳的画面中突然出现这么个黑洞般的房门，的确容易让人联想起恐怖片。相比之下Wii版因为分辨率不够高，看起来倒不致于那么惊悚。

你必须死

《LIMBO》里有很多第一次玩必须死的机关。以中间的某一关为例，这里天上有两个巨大的"制饼机"，下面各有一个开关。初次打到这里时大家往往会想：肯定一踩开关，我就会被砸为肉酱。于是小心翼翼地避开机关前进，结果当即被压死，正确做法是跳到开关上，这样就不会掉下来。

不过第二个制饼机的机关就很伤脑筋了，本着兵法里虚则实之的原则，这回你肯定想这次肯定还得跳到机关上，结果这次一踩机关就会被砸为肉酱。诸如此类的机关还有很多，有条件的玩家不要错过这个佳作。

@ Email wuzhengzheng：作为一个2001年开始读杂志的老读者来说，游戏机还是很有难以割舍的感情。第一次写信，观点要明确。请各位编辑拿起最新几期杂志，或者最近几年，看看关于游戏研究攻略的内容有多少？100页的杂志，有50页就是不错了，研究的东西越来越少，不是说游戏介绍、读者互动、周边不重要，很重要！但是要注意权衡，一个游戏机杂志，核心内容应该是什么？不是新闻，不是互动，不是BBS，是游戏研究。最近在玩《薄暮传说》，这种传统类型的需要探索的游戏，研究内容真是太薄弱了，（230期有介绍，但是只是攻略，后续研究基本没有。）《PS3专辑6》相对全一些。浮躁也许是当今社会集中现状的一种体现，也是目前快餐游戏当道的主要原因。但个人还是希望UCG能够延续专、研的核心，我真心希望在UCG上看到其他网络攻略上面没有的东西。编辑们看过可以接受就改，不能改就算了。就当牢骚吧，也许很多人跟我观点不同，我只是觉得研究的内容是杂志的核心，别人没有的东西你能做出来才是本事！



非常感谢你的来信，你的意见非常正确，这里就不多解释了。一个光盘原创内容，一个杂志研究内容，近期一定会有所加强，请拭目以待！

本期读者语录 新疆 鲁明明：一直以为UCG的时效性很有问题，最近才知道原来是我们这边到货慢。不过我看杂志上的出版时间的确是月初和月十五没错啊？这是什么原因？（纱迦回复：期刊提前是国际惯例，这个已经解释过多次了。具体出版日期请参考ucg.cn）

交差



Email 723860334：昨天晚上老妈说信箱里有东西，打开一看，邮递员竟然把一本《游戏机实用技术》硬塞进了信箱，导致杂志表面折褶不堪！平时送杂志来都叫我的，这次直接硬塞进了信箱。晕死，我的杂志啊！

遇到这种情况你可以投诉他的。本人以前曾经打过类似的工，当时是为了赚钱买 DC。

Email 丁强：杂志里说，办公室楼下经常装修。其实小编可以考虑自己包下来，开个主题茶室啥的，女仆啊，管家啊……嘿，能激发创作灵感！

咱们编辑部处于商业区中心，在这里开主题茶室的成本简直是天文数字，而且商业精英们肯定对此不屑一顾，一个月下来恐怕要赔 6 位数吧……

天津 夏男：TGS 的抽奖表格非要剪下来才行，我有些舍不得啊，能不能在下期里夹一张表格啊？怕掉出来就放到光盘的兜里吧。

该表格复印有效，印花才复印无效。

本期 What's In 流行游戏

《LIMBO》

雷电、胜负师、纱迦、九兵卫、奈落

踩开关，不踩开关，踩开关，不踩开关，踩开关，不踩开关，踩开关，不踩开关……

——站在开关前犹豫不前的雷电小声嘟囔着

獠牙—乱月：我来猜猜各小编的真实姓名。纱迦——冯健，胜负师——许浩斌，晴天——王锐愚，星夜——林思远，火云——王川，泰坦——罗质彬。是真是假我都希望有个答复，很期待啊！

你把编委和编辑搞混了。编委不是编辑，不过他们会每期提交评刊报告，并协助编辑部进行市场调查，并收集当地读者的意见。我们的编委都是些不错的家伙，他们目前正在联合策划一个大型特别企划，大家可以期待一下。

《游戏 · 人》八周年寄语有奖征集

八年一起走过，期待你的祝福



8 年前，一本立足于游戏文化的杂志于金秋诞生。8 年来，《游戏 · 人》因为你的支持而不断进步。如果您不吝于挥毫赐语，就请拿起纸笔，敲响键盘，写下您对《游戏 · 人》的期望与祝福。让你的心声在所有游戏人中共鸣，让你的赠言成为我们前进的动力。

本次寄语征集活动截止时间为 8 月 25 日，电子邮件或平信均可参与（平信以到件时间为准）。寄语文体不限，但最好采用中文，字数限一万字以下，呵呵！同时欢迎您在邮件中附带相关照片或图片。同时，为了感谢您的热心参与，我们准备了一些礼品回馈给所有寄语被收录在《游戏 · 人》第 38 辑上的读者，因此请您在邮件中一定要留下真实姓名和通信地址！

幸运奖 5 名
正版游戏一张（价值 300 元左右）

参与奖 其余寄语被刊登者
精美 ACG 书刊（价值 30 元左右）

电子邮件请发往： gamer@ucg.cn
通 信 地 址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮　　编： 730020



经过小编们的讨论与评选，“游风艺苑”的月度最佳评选第二轮，也就是 8 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖： 漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
获奖者： 朋克猫咪（广州）
作　品：《镜音双子》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

羊习习（广州）	作品：《EVA 黑白凌波》	kazuya（南京）+ 贝纳雷斯（广西）	作品：《八神庵》
周沫（北京）	作品：《MGS PW》	郭立刚（深圳）	作品：《杰森 & 恰克》
陈泽冰（汕头）	作品：《邪月魔女》	小马（北京）	作品：《岚》
威仔（广州）	作品：《但丁战炎魔》	Uso（上海）	作品：《香草》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 8 月份评选活动的获奖情况。9 月份，我们同样会送出漫影 1000L 数位板作为冠军奖品。不要再等待了，具有 2048 级压感的数位板等你来拿，赶快拿起你的画笔投稿吧！



本期读者语录

Email 天下有敌：上期四格的画风变化真诡异，我想问一下以前画四格的那位师傅哪儿去了？以后还会回来吗？
（纱迦回复：上期是因为他很忙，所以另外换了个人。这期就回归啦！）

Email 小鸿帽：500 年前，我有一台 PSP，蓝色的，深蓝色的，很深很深那种蓝色，最古老的 1000 型。后来，一个寒假，我喜欢上了一个女生，你懂的。于是我就把 PSP 借给她。呃，再后来，呃，你还是懂的，被拒绝了。但是那个 PSP 怎么办啊，虽然也用了很久了，虽然又重又厚颜色又难看，再虽然在我手上也不是很常用了，可是可是毕竟还是 1000 多块钱的东西的说。咋办，经验丰富的小编们给点建议呗！

如果你还想维持这段友谊的话，就忘记你的 PSP 的存在吧。大不了可以安慰自己说这么旧型号的机器也不值 1000 块了……对方如果有归还的念头早晚还是会还给你的，如果没有的话，你去要回来势必会令两人的关系更僵的。当然，如果你觉得反正已经没戏了干脆一不做二不休来个破釜沉舟也没所谓的……

Email Code geass：拿到这期的杂志已经是 25 号了，正好当天 OUT 雷寄的明信片也到了……哀家（由于高考完成，无事可干只能悲哀地呆在家里，故称“哀家”）的爸收的，然后大喊“雷电！”哀家赶快看手机……然后哭着说……没有来电啊……搞得爸也哭笑不得……话说呐，自从给编辑部写最后一封信的时候就暗暗决定以后要看一期杂志，发一次邮件的，结果让学业为借口，打发掉了这个念头。哀家对不起那珍藏多年的鲁鲁修信纸啊啊啊啊啊啊啊啊。到目前为止，已经收到两张编辑部的明信片了，一张是薯条哥的，还有一张是文艺粪青的，一对比，还是薯条哥的字有魅力啊。

很长时间没动笔杆子了，比起高中时代，明信片上的只能算狂草呢。

上海 俞冠乾：255 期自由谈栏目中的《老吴所依》写得很好，朴实真切，我很有同感。回想起自己的学校与游戏生活，我中学那会儿午饭不吃和同学去包机房踢《实况 2000》，点点滴滴发现身为游戏人多为平凡，再大的梦想也要与现实妥协。我高中时主要是成绩不好，另一半也是为了游戏而肄业。我与游戏的故事也很多，可惜自己没能力写一篇完整的文章，不然也投稿了。今夜上海雷阵雨，我感同身受，感慨颇多。

确实，游戏时光物是人非。不过无论如何，只要游戏的心还在，就永远是游戏人。期待你的故事！

Email 劳尔：这是我给 UCG 写的第二封信也可能是最后一封信了。看 UCG 三年，留下了许多美好的回忆：第一本 UCG 把我带入游戏世界的惊奇，初中带杂志去学校与老师的斗智斗勇，买来 PS3 的时候的喜悦，抱着攻略打《未知海域 2》时的神气，纱迦的神奇预言，每年的年度语录，魔鬼词典还有说天津话的宙斯……以及看着来来往往的小编，走掉的丁丁，火云……后来加入的雷电，脆薯条……8 月 9 号开始要去美国读书，2010 年 8 月 A Tot.255 是我的最后一本 UCG 了，以后看不到 UCG 真会觉得少了点什么，不过既然要走了也没办法了吧。最后祝 UCG 越办越好吧！哪年要是在 E3 上撞见某小编，记得一起拍张照哦！ P.S. 到了美国我会继续发扬“努力工作拼命玩”的 UCG 精神，并且带着周围的外国人和我“努力工作拼命玩”！

其实就算你去了美国，一样可以发邮件联系啊！杂志和读者之间的羁绊并不是只能通过买杂志来维持的。期待你的美国游戏研究报告！

Email petefong：当我在看那期有《战神 III》攻略的 UCG 时，我觉得我这辈子也不可能玩这游戏了。暑假上培训班，楼下是一个数码城，今天我意外看到有一层是卖电玩的，上去看到有人在 PK《实况》，遂驻足观看，却看到不远处一台黑色主机静静躺着，我开始还以为是 X360 新版，但电视中奎爷威武的身影赫然出现在我眼前，我试探性地拿起手柄开始玩了。没想到，我这一玩便引起一批人强势围观（包括商场的保安 orz），之后我碰到了小 BOSS 奇美拉，在众目睽睽之下，我连续 3 次按错 QTE，还死了一次，终于最后还是成功了，但之后又卡在一处无法继续，所以我决定明天带上 UCG 的攻略继续……

记得别打迷你游戏，不然当心引发骚乱啊！要被警察发现，说不定会以聚众 X 乱罪将你逮捕哦！

猛拍一砖

肇事者：晴天

Email 王健：255 期第 29 页，关于《核石之王》的介绍文章中，关于武器部分的说明，图片和文字出现错乱。片手剑旁放的是双手剑的画面，而双手剑下方的画面却是片手剑的，这可能是编辑的一点小疏漏吧。

片手剑就是一只手拿剑（含大剑），双手剑就是两手各拿一把剑（亦可把其中一把剑换为盾），不知这么解释能蒙混过关么？

梦想之旅活动开始！与UCG记者团共赴TGS 免费游东京

游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅等你加入

东京游戏展（Tokyo Game Show），是全世界最大的面向专业媒体和普通玩家的电子游戏展会。《游戏机实用技术》是自 2004 年以来国内惟一一家坚持每年亲临 TGS 现场报道展会盛况的游戏媒体，为的就是让所有中国玩家也能有身临其境的体验。

在去年 UCG 的“TGS 梦想之旅”活动中，就有一名幸运读者跟随小编们一起亲历 TGS，感受了会场的热烈气氛和东瀛的异国风情。今年的“梦想之旅”再次起航，诚邀各位读者加入我们的“东京远征军”！本次“梦想之旅”将比去年更加梦幻，幸运儿不但可以和小编们一同参加 TGS 盛会、参与“远征 TGS”特别纪录片的拍摄，还能近距离接触明星制作人、试玩最新最热的游戏，更能吃喝玩乐逛遍东京，游览富士山，享受箱根度假村，踏平“游戏动漫圣地”秋叶原，实现做为游戏玩家的终极梦想！

除此之外，本次活动的幸运儿还能作为 UCG 的“特别记者”，将这次旅行的心情故事和照片刊登在 UCG 上和全国读者分享！

如何参加“梦想之旅”抽奖活动

具体流程如下

1. 详细、准确填写本页背后的报名表并将活动印花剪下贴在信封背面，于 8 月 20 日之前（以邮戳信息为准）寄往“兰州市耿家庄邮局 99 号信箱，邮编 730000”。

2. 我们将先从所有的报名读者中抽选出十一名入围者，然后再从中抽选出最终的幸运儿与小编们一同前往东京。剩下的入围者自动获得入围奖。

“自费 TGS 远征军”也开始报名啦！

你是不是早就想一睹 TGS 的真身，却苦于不知如何前往？你是不是一直想见识一下 ACG 王国日本，却又担心语言不通、没有同好为伴？为满足更多玩家的需要，今年的梦想之旅除了会抽出一名幸运读者之外，特别邀请芒果网承办“TGS 梦想之旅”自费游活动，参加者除了需要自己承担各项费用，其他待遇和日程安排与“幸运儿”完全相同！（“自费远征军”20 人起团，具体费用、行程等事宜请致电报名热线 0931-8668378）

芒果网 mangocity.com

本次活动由芒果网承办

Email 超威→葛炮：话说，《漫画英雄对 Capcom 3》虽然还没发售，不过我觉得 Capcom 阵营的克里斯设置得有点奇怪，克里斯是英雄人物不假，但是克里斯的红盒（手枪）子弹和体术都只是打普通人适合，打漫画英雄就……还是把克里斯改成打了“鸡血（响尾蛇病毒）”的威哥好！

很喜欢这种探讨游戏的来信。其实早在 2 代的时候就已经加入过吉尔了，那时候的吉尔还没克里斯这么多体术呢，一样能召唤丧尸犬、丧尸乌鸦甚至追踪者出战。另外，这个系列加入的角色一般都是成对的，即一正一反，所以《生化危机》阵营里肯定还有人参战，威斯克的可能性非常高哦！

奈落的东瀛见闻

日本就医

人吃五谷杂粮怎能不生病。日本的医疗体系非常发达，主要体现在完善的医疗保险上。几乎每个人每月都要缴纳“国民健康险”，外国人也不例外，具体费用似乎是各地不同，总之每个月 1500 日元左右。缴纳国民健康险之后，就医就可以减免绝大部分费用。

日本的医院分为两种，一种是整栋大楼的那种综合性的医院，一般叫“XX 病院”。还有一些很小很小的类似“小诊所”的小医院日语里才叫“医院”。“医院”几乎都是分门别类，比如“山田齿科”，“佐藤眼科”，“XX 皮肤科”这般专门的医院。很小很小，一般只有一个大夫和几个护士。看病的时候也不是闯进去就去看，多小的医院都要在网上或者电话有个预约才行。

刚到日本的时候，就不幸去了医院，而且原因不是感冒发烧胃痛之类的常见病——我被狗咬了……（具体情况请参见《哆啦 A 梦》中野比被野狗咬的情景）

打电话预约医院，到了地方进去之后才发现，小确实小，但是环境非常温馨清雅，有音乐，有鲜花。无论护士还是医生都很和蔼，其乐融融的样子，仿佛家庭的客厅。给我看病的是一位银发的老大夫，仔细问过被咬的经过之后，自然是打狂犬病疫苗。

穿过一个布帘，注射室是一间充满卡通形象装饰的小屋，估计是为了降低小孩子对打针的恐惧。一位年轻可爱的护士寒暄几句，便在我胳膊上猛扎一针。她看到我一瞬间痛苦表情，便问我痛不痛。我说痛，她半开玩笑地说：“怎么会说痛，别人都是痛也说不要紧的。”我忍痛笑道：“一般技术熟练的（ベテラン）大妈级护士打针才不痛，年轻可爱的小护士打针虽然痛，但是心甘情愿！”她一下子笑出声。这时，刚才的老大夫也从隔壁的小屋背着手走出来，一边咯咯笑一边对我说——“你被狗咬是有原因的！”

UCG 天下聚会

上海活动特别预告

“莱仕达” 天下聚会 上海暑期聚会第二年

欢迎新老朋友，游戏一家人！

时　间：2010 年 8 月 15 日

地　点：浦东新区张杨路 588 号百脑汇 4 楼

报名方式：

1. 聚会现场报名，并可以直接到莱仕达经销店报名

浦东总部：张杨路 588 号 31-18，电话 58365359

黄浦店：淮海东路 99 号 4F-A26，电话 13901626651

徐汇店：漕溪北路 399 号 4B08，电话 60857567

杨浦店：国定路 300-10 号，电话 55663932

2. QQ 群报名：41652619

3. 手机报名：13817938404　**联系人：**普渡众生花

感谢 TOMI 玩具店对本次活动的友情支持（卢湾区淮海中路 138 号无限度广场 313）

强力活动内容：

桌游《游戏王》、PSP《高达 VS 高达 Next Plus》、Xbox360《超级街头霸王 4》和《胜利十一人 2010》

游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅 活动印花



游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅

幸运奖 1 名

东京 6 日游

入围奖 10 名
TGS 现场珍贵纪念品

参与奖 30 名
TGS 现场精美小礼物

请务必如实填写，以下个人信息我们将严格保密

姓名 ________　性别：男□ / 女□　出生日期 ________

家庭详细住址 ________

工作单位 / 学校名称 ________

职业 ________　兴趣爱好 ________　邮政编码 ________

住宅电话 ________　移动电话 ________　电子邮件 ________

对 TGS 的期待 ________

____

____

在您寄出报名表之前，我们友情提醒您：

1. 为了节约中奖后办理签证等相关手续的时间，如果条件允许的话，请您考虑提前办理护照。
2. 本次 TGS 梦想之旅的预计行程是 9 月 14 日出发至 19 日返回，请考虑您的个人时间是否允许。

注意事项及声明

1. 参加活动的读者请务必获得父母和家人的许可。一旦您幸运入选，我们也会要求与您的家人进行沟通；

2. 对于本次活动抽奖产生的幸运儿，杂志社负担如下费用：办理签证所需费用（不包括办理护照的费用）、从编辑部所在地前往日本东京的往返路费、日本当地的酒店住宿费用、行程所列用餐及旅游专车费用、境外旅游人身意外保险费用、TGS 会场门票。除此之外的私人费用及消费请自行承担；

3. TGS 自费游活动由芒果网承办，参加自费游的读者无须填写左侧抽奖表格，请直接致电垂询报名热线 0931-8668378。

请将左侧印花剪下并贴在信封背面，本次活动印花复印无效，表格复印有效。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！



1名 本期大奖

超技 Wii 运动套装



2名 一等奖

MVP 北通无线球王 2
（无线六轴震动版）



二等奖 3名

黑角运动时尚包



5名 三等奖

超技 PSP 23 合 1 超值套装

7B 互动信箱礼品名单

大奖 超技 Wii 运动套装

北京 张 炎

一等奖 莱仕达 PS3 无线振动手柄

上海 赵子渊 成都 陈 惠

二等奖 黑角运动时尚包

长沙 钱 烨 广州 胡沛泉
深圳 王金平

三等奖 超技 PSP 23 合 1 超值套装

上海 付之依 龙门 苏俊杰
南京 范 天 福州 郑子明
广州 刘明民

本期问题

1. 请说说本期特刊给你的总体印象以及优缺点。

2. 以前杂志有动漫日剧电影栏目，后来被读者批评不务正业而被砍掉，现在又有部分读者强烈要求再开此栏目。各位好心的读者来评评理，你们说，这种栏目到底该不该有？如果有，应该做成什么样子？

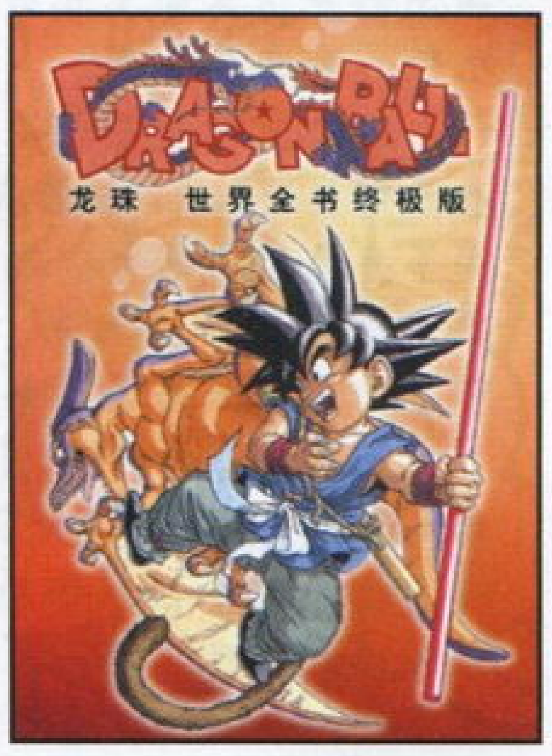
1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：



《龙珠 世界全书终极版》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《美少女模型年鉴 2010》，定价 32 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《雷顿教授谜题绘本》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、4 辑，定价 28 元 / 辑； 《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《爱图 e 族》第 11、17、18 辑，定价 19.8 元 / 辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 ～ 6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价 16.8 元；《模魂志》第 42、43、44、47 期，定价 15 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010 电 话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：



《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 139 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 VOL.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、29 ～ 33 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》、《PSP 专辑 VOL.9》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.7》定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38.00 元。《卡牌 · 桌游》第 4、6 辑，定价 15 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电 话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏 · 人



《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》36 辑、37 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36、37 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 28 元。《XBOX360 专辑》第 8 辑、第 10 辑、第 11 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 10 辑，定价 32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电 话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期，定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 ～ 248 期、总第 250 ～ 253 期、总第 255 期，定价 9.8 元。总第 229 期、总第 254 期、总第 256 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000 电 话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



★随着三伏天的到来，空气中游泳的味道也越来越浓。这种味道，只能意会，不能言传，有过丰富游泳经验的人应该懂的。我其实从4月就开始游泳了，不过因为世界杯的到来而中断，到现在已经有差不多两个月了。城市里游泳对季节的要求不高，即使冬天也能在室内游泳池锻炼。这也使得游泳的感觉大减，没在大江大河里游过泳，就不算游过真正的泳。其实不光是游泳，很多事情都是在如今的大城市里体验不到的，想到这里不禁为自己的童年赶到庆幸。

★上期说要搬家，结果因为各种原因，最后没有搬成，不过这期一做完就铁定入住新居了。新家离编辑部步行要半小时，因此买车是势在必行的。正好雷电那里有一辆不怎么用的车，基本全新，推力十足，决定就买它了。等等，你以为我在说什么？当然是自行车啦！

★久不推荐动画的我，忍不住要推荐新番《尸鬼》。这是一部非常优秀的恐怖动画，高水准的作画加上惊悚刺激的剧情，令人看过之后完全无法自拔。里面还有GACKT客串声优，真是看点满载！别的不多说了，大家自己看吧！

本期个人签名

咬不断！



【感叹】想玩的游戏堆在一起，要完成的工作也堆在一起，狂轰滥炸之下度过了七月。加班时感叹平常回家之后的时间是那么的充裕，原来自己做的事情还是太少了，生活需要更有意义的计划。

【初音】《初音2》每一首新歌都堪称神曲，MV也比初代更注重演出与剧情，特别是《VOiCE -DIVA MIX-》和《巨大少女》这两首，实在是百听不厌。目前只能抽空苦练EXTREME难度全连，要是PSP也有奖杯系统就好了……



▲最近恰好黑岩与初音并驾齐驱，送一张趣图给大家。

【新番】《学园默示录》渐入佳境，黑田洋介的脚本果然给力！张力十足的人设加上快节奏的分镜处理，此片没有理由不当选今年夏季最强新番。当然，除非你对丧尸或者血腥暴力的画面感到过敏……

【BB】继续练习《苍翼默示录》，和别人打久了，Tsubaki火力不足的缺点就越来越明显，想寻求突破只能在立回上多下功夫了，另外，等各位拿到这期杂志的时候，新角色Makoto的DLC应该也出了，大家别忘了去下载。

本期个人签名

近期天气预报：台风、雷雨、阵雨、暴风雨……



最近一个朋友送了我一张《FF13》，本来想送我中文版的，但被我委婉地拒绝了……话说我虽然自称JRPG玩家，但《FF》到底是玩得太少，仔细算来好好打过并且通关的就两作。另外我本人也不太喜欢这种过于SF（Science Fiction）的RPG，所以严格来说，作为一个JRPG玩家我还是有点不合格的。最近让广大JRPG爱好者最为关注的莫过于《皇家骑士团》新作以及《传说》15周年了，前者让我想起了当年读高中时捏着GBA在音乐课上凹BOSS的快乐时光；而后者更是让我想起了《传说》10周年时《TOA》一口气打了500小时的经历，不过比起这些，远不及我花在《VP2》上的几千小时。如今的《传说》已经过度量产，对于PS3的新作我倒是一点都不期待，正所谓"期望越高，失望越大"，NBGI中的Namco已经不是我所认识的那个Namco了。

暑期特刊之际大家都比较忙，而偏偏在这比较忙的时候，楼上的装修公司真是让人深恶痛绝，大清早写作的时候头上"叮铃咚隆"少个不停，根本没法让人集中精神。无奈之下开大音乐听一些游戏BGM，把音量开到最大……然后慢慢畅游在音符之中，从而找到蕴藏在音符之中的那一丝灵感。

本期个人签名

十二年后的改变伴随着我十年前的记忆，《WA》依然还是那么美。



★上个月底又顺利地完成了一次"迁徙"，而且趁这个机会还和其他小编下了几次馆子，意外地发现编辑部附近美食城里的烤鱼很不错，就连不爱吃鱼的我也赞不绝口。回头想想，估计有不少读者都和晴天一样，小时候被鱼刺卡住后就下意识地形成了抗拒心理，但随着年龄的增加，越被禁忌的事情反而更想去尝试一下，我们到底是年少轻狂还是已经走向成熟了呢？

☆之前一段时间比较忙，所以一直没有来得及去看《玩具总动员3》，上期截稿后趁着影院还没有下档，就和好友买了票后进行恶补。皮克斯的动画总能在温馨与感人的不经意间制造很多小幽默，而里面印象最深的角色就是那只外表可爱但内心邪恶的草莓熊，以及宫崎骏大师的龙猫。

★折腾了一个多月，《特特莉的工作室》的限定套装终于来到了我的面前（EMS真是让我泪流满面啊T_T）。除了游戏，所有的赠品都还活着让我很欣慰，激动得连包装还没拆就放上来和大家分享。接下来终于可以好好享受游戏了，虽然现在很多人已经通关，甚至是白金了……

本期个人签名

工作室我来啦



上期杂志做完请年假回了趟家，结果在河北的家简直比广东还热。出了空调屋就是蒸笼，往年都没这样的。尽量避免少出门，憋在家的时间就用来打《火纹》，玩完NDS新作用PSP模拟SFC的《圣战的系谱》，那阵势一展开，一下午就过去了。那进度一推进，一星期就过去了……

回家前半个多月看飞机票，5折，不错，第二天确定回程日期并请假之后一看，涨到8折了，多了600块……于是心里不平衡，买了火车票回家。纵穿祖国大陆，从南到北，历时24小时，中途看了100页小说，《火纹》打了十几章，睡了无数觉。等于挣了1000块钱，值了……回来的时候坐飞机，在北京机场发现无数人在用iPad，真时髦。我拿出NDS继续玩《火纹》。

我不是一个走格子游戏饭，但是在火车和闷热天气的培养下，成功转型为一个（伪）走格子游戏饭，我感到无比的光荣与自豪。回家之后正好27号，开始打《星际争霸II》……我能成为一个走格子游戏爱好者（吗?）。

本期个人签名

"因为你，我才成为今天的我，而你已经不如惜。"

本期读者语录 浙江 天边的云：最新一期UCG上有《古剑奇谭》广告。其实不是读者不能接受PC游戏广告，而是不能接受伪装成栏目内容的PC游戏广告，望各编注意啊！（纱迦回复：意见收到，保证下不为例！）



［铂］这期的闲暇时间属于“战国香焦3”。一个角色4遍起，练满一个角色效率再高10小时应该也下不来，还有大把的收集要素和特殊条件，我只能说16个角色其实已经够了，能将本作圆满的都是“时间帝”。（某迦：那也只是《白骑士》的一个零头。胜负师：好了好了我知道了。）

［金］同事们都说，《街霸对铁拳》简直是为我量身定做的游戏，其实《街霸》和《铁拳》双修的玩家还是非常多的。相较之下，我更关心还处于空气状态的《铁拳对街霸》，应该会拿出当年“必入必首发必限定”的气势来，呵呵！

［银］和胜嫂去逛街，她和朋友学了一招，就是在店里免费试衣服，试到好的就回家网购（好像现在有不少MM是这么干的）。不过后来发现这个方法并不怎么灵验，同品牌的新款在网上不一定有货，有货也不一定便宜，便宜也不一定有合适的尺码。反倒是试着试着，试到一件原价800多现价100多的漂亮裙子，把胜嫂吓得……当场就掏钱把裙子买了下来。

［铜］美编anubis是一个摄影爱好者，胜子一岁生日时请他帮忙拍了些照片，果然专业器材和专业技术就是不一样。我问他是不是还参加一些摄影俱乐部的活动，他说现在已经不怎么去了，因为人太多，而模特又太少，大家又都是“长枪大炮”，挤都挤不进去。

本期个人签名

自觉维护健康公平的游戏氛围，拒绝一切修改成就与奖杯的行为。



·30岁后，联机只是传说！

曾经无数次呼朋唤友，曾经无数次深刻的约定：今晚9点咱们PSN（LIVE）集合，一起进入XXX游戏的世界。然而就这样一个简单的诉求，都会被现实冲刷得支离破碎。8点张三QQ留言：我还在单位加班，记得等我哦。8点半李四发来短信：我先给我的娃洗个澡，你们先玩。待到9点上线后，好友们往往不知踪影……这时王二麻子的电话来了：今天老婆不开心，我在做家务……如果说有一天真的能聚在一起联上一把的话，那不是网络有问题，就是不到半小时的昙花一现。最后我终于明白了：30岁后，联机只是传说！

·都说林志玲“嗲”得让人受不了，其实说这个话是不了解台湾的女艺人和他们的风土人情。如果你能收看到台湾的综艺频道，那像林志玲这样嗲味十足的女性真是一箩筐，一箩筐的。

·《星际争霸2》没有跳票，这是2010年最大的不正常事件之一。现在开始，暂别TV GAME，投入到它的怀抱。

本期个人签名

新产“饼”啦！



★最近天气的反常已经到了令人发指的程度，上一分钟大雨瓢泼、宛如黑夜，下一分钟阳光普照、烈日炙烤，而且相隔几公里就是一种截然相反的天气，天气预报完全不顶用，还是呆在家里最保险。

★周末郊游，本来还想锻炼锻炼，可到了某大山脚下，见烈日当空，又见山路崎岖，还没开始爬就明智地调头到附近的公园去了。在公园里骑着我那辆网上淘来的迷你小折叠车还是很拉风的，回头率接近100%啊！一路上纷纷有人询问哪买的？真是比开个法拉利还要吸引眼球。当天的最大收获是眼见乌云蔽日时，阳光从云层边沿透出，在稀薄的边缘映照出七彩虹光，长这么大还是第一次看到这种浓厚乌云与虹光万丈并存的奇景，而且与条状的彩虹不同，整个虹光呈巨大的扇状，感觉就像云层上有尊大佛映照出佛光一样。巧的是当时附近就是全市最有名的一座庙，于是从来不信佛的我很虔诚地到庙里烧了一柱香。

★说起来最近全国各地频现异象，难道真是……

本期个人签名

还不睡觉！月光都晒屁股上了！



★7月22日赴香港参加“PlayStation Move香港区发布会”时结识了几位香港游戏杂志媒体的同行，没想到的是他们竟然也是UCG的忠实读者，当听说TGS可以有一位幸运读者与编辑们共赴东瀛之时，更是露出了艳羡不已的表情。于是我当即便怂恿他们买UCG来参加“梦想之旅”抽奖，为提升杂志的销售量尽了一份绵薄之力……

☆在香港的地铁上看到一位超级辣妈和自己年仅五六岁的女儿联机打NDS，如此美好的画面不知还要多久才能在国内出现呢？

★第一次负责杂志上攻略的制作，因缺乏经验，导致白白浪费了不少时间，自己也累得够呛。终于体会到了制作攻略是何其辛苦的一件事，我还有很漫长的修行之路要走啊，握拳ing。

☆朋友目前在一家专门给各大欧美游戏做CG的动画公司工作，8月就有一部他们参与制作CG的游戏要上市。某日她跟我说，她同事为了制作该游戏预告片中的警车而跑去派出所拍照，差点被警察叔叔们请进去喝浓茶，我听完后真不知该露出什么表情才好……

本期个人签名

这是发生在一个动不动就喜欢发誓表决心的臣子与一个没心没肺的主公之间的悲剧。

“《传说》系列”新作连发！其中包括《圣恩传说》移植版和系列15周年纪念新作，期待万分。

《薄暮传说2》——讲述了长大后的卡罗尔老师，为了履行与尤利四年后正式创建“勇气凛凛工会”的约定来而到工会都市，却得到尤利因劫持王室财物被通缉的消息。不仅如此，在一天夜里还亲眼目睹了尤利一剑刺伤弗林后头也不回地逃跑了！那个人真的是尤利么？如果是，究竟为何原因？为了调查究竟，卡罗尔和海盗娘一同踏上寻找尤利的旅途……（好吧，以上纯属YY，勿当真）



大家都在关心《古剑奇谭》如何。公道地说，个人觉得这次的文案做得非常好，包括博物系统在内的很多地方看得出用了心。剧情和对话文案在RPG中属于上乘。但是战斗和系统，以及一些技术细节依然不给力。国产游戏崛起任重道远，期盼致力于国产单机游戏的前辈们戒骄戒躁，继续奋斗。

《劳拉与光之守护者》很好玩，手感很好，就怕正式版太短。晚上和视频技术的编辑双打，把试玩版玩了N遍……正式版必入，就这。

雷电在小黑屋在玩《LIMBO》的时候，出现了巨多人挤满小黑屋围观事件。大家你一言我一语，一边赞叹谜题设计的精巧，一边哄笑着死法的丰富。只见握着手柄的雷电汗如雨下……

本期个人签名

做好人难，做坏人难，做自己更难。但是三者都不悲剧，悲剧是既想做好人又想做坏人，还不时要坚持做自己。



最近偶有台风过境，每当如此，宿舍的猫即随之抽搐。倘若只像开始时那般偶尔断网，也就罢了。可是不料那猫却变本加厉，消极怠工，借此台风之机每五分钟即告无信号。对于我这种经常上网和朋友玩对战游戏的人来说无异于是间接谋杀……

这期写《暑假健康指南》时，突然发现文中提到的毛病自己竟然占了一半，再想到前不久体检报告单中出现的种种毛病，心里不免有点害怕。大概是跟这一年来家里蹲的生活方式有很大关系吧，是时候改掉自己的一些坏习惯了。这里也提醒一下各位读者，暑期打机中切勿沉迷，否则不小心出了什么问题可就得不偿失了。

本期个人签名

夏天最可怕的果然是空调病……

本期读者语录 **龙华 谭临：**我想问一下特刊和合刊有啥区别，我是新读者，分不清。（纱迦回复：特刊是指当期杂志变为特大号，一般为160页，15元，只占用一个期号；合刊要占用两个期号，内容也是两期份，目前合刊的配置是224页，19.6元。）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2010.8.05-2011.04.05

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

暑假过了一半，不知道各位是否玩到了自己喜欢的游戏，平时紧张忙碌的心情是否在暑假期间得到充分的缓解呢？看着发售表上一款款即将来到自己身边的游戏，总是会有“生活还是充满希望的呀”这样的幸福感觉。还在假期中就别想着会有结束的那天，就算结束了还会有下个暑假……没有假期的朋友也别忘玩些清凉游戏解暑哦！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年8月			
17日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
19日	超次元游戏 海王星	超次元ゲイム ネプテューヌ	Compile Heart	角色扮演	日版
19日	异世纪传说R	Another Century’s Episode: R	NBGI	动作	日版
24日	Shank	Shank	Klei Entertainment	动作	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作	美版
		2010年9月			
1日	我还活着	I Am Alive	Ubisoft	动作冒险	欧版
3日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	欧版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
16日	剑、魔法与学园 3	剣と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
16日	功夫骑士	Kung Fu Rider	SCE	动作	澳版
17日	双重世界II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
19日	体育冠军	Sports Champions	SCE	体育	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
22日	胜利赛马7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
28日	肖恩·怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
30日	加勒比海盗 被诅咒的舰队	Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	Disney	动作角色扮演	欧版
		2010年10月			
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
7日	超时空要塞 三角边境	マクロストライアルフロンティア	NBGI	动作设计	日版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂II 血与肉	Saw II: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴2	NARUTO—ナルトー 疾风传 ナルティメットストーム2	NBGI	格斗	日版
21日	阿加雷斯特战记2	アガレスト战记2	Compile heart	角色扮演	日版
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	恶魔城 暗影之王	动作	2010年冬	海豹突击队4	主视角射击
2010年冬	圣恩传说F	角色扮演	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	最终幻想XIV	网络角色扮演	2010年内	机车风暴 启示录	竞速
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月	杀戮地带3	主视角射击
2011年2月1日	龙之世纪II	角色扮演	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年内	无名英雄2	动作	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年8月			
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	角色扮演	日版
12日	家族计划	家族计划	Cyber Front	文字冒险	日版
12日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
12日	花归葬	花归葬	Prototype	文字冒险	日版
19日	真·翡翠之雫 绯色的欠片2 携带版	真·翡翠の雫 绯色の欠片2 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
26日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	模拟经营	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	樱花樱花	さくらさくら —HARU URARA—	GN Soft	文字冒险	日版
		2010年9月			
2日	死神Bleach 灵魂升温7	BLEACH～ヒート·ザ·ソウル7～	SCE	格斗	日版
4日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	动作	美版
7日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	美版
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
16日	诡计×逻辑 第二季	トリックロジック シーズン2	SCE	文字冒险	日版
16日	剑、魔法与学园 3	剣と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	蓝色玫瑰 妖精与蓝色眼瞳的战士们	ブルーローゼス ～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一	策略角色扮演	日本
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	日版	动作
22日	无头骑士异闻录	デュラララ!! 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
22日	胜利赛马7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
30日	祝福的铃音 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	文字冒险	日版
30日	轻音 放学后的演唱会	けいおん! 放课后ライブ!!	SEGA	音乐	日版
30日	龙珠 黑暗对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	格斗	日版
		2010年10月			
1日	EyePet	EyePet	SCE	模拟育成	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
14日	核石之王	ロード オブ アルカナ	Square Enix	动作	日版
14日	秋之回忆6 Next Relation	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
21日	金属战斗陀螺 超绝转生	メタルファイトベイブレード 超绝转生! バルカンホルセウス	Takara Tomy	动作	日版
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
28日	噬神者 爆裂	ゴッドイーター バースト	动作	日版	
28日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
28日	娇蛮之吻 第二学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	文字冒险	日版
28日	灵武战记 携带版	ファントム·ブレイブ PORTABLE	日本一	策略角色扮演	日版
		2010年11月			
1日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	美版
2日	战神 斯巴达之魂	God of War: Ghost of Sparta	SCE	动作	美版
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	梦幻俱乐部 携带版	角色扮演	2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年8月			
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
26日	闪耀女皇	トウィンクル クイーン	Mile stone	格斗	日版
31日	银河战士 另一个M	Metroid:Other M	Nintendo	动作射击	美版
		2010年9月			
3日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	欧版
7日	蝙蝠侠 英勇与无畏	Batman: The Brave and the Bold the Videogame	Warner Bros.	动作	美版
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
		2010年10月			
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	跳舞吧2	Just Dance 2	Ubisoft	音乐	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
21日	家庭教练 大家一起来冒险	みんなで冒险! ファミリートレーナー	NBGI	动作	日版
21日	英雄不再2 舍命一击	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート·ストラグル	MMV	动作	日版
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
9日	疯兔 时间之旅	Raving Rabbids: Travel in Time	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2010年秋	星之卡比 毛线史诗	平台动作
2010年冬	007 黄金眼	主视角射击	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险
2011年冬	经典米奇	动作	2011年内	马里奥运动合集	体育

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年9月			
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
		2010年10月			
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
		2010年11月			
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年8月			
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
5日	光之美少女 化妆收藏	ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション	NBGI	益智	日版
5日	战斗之魂 数码启动器	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	角色扮演	日版
5日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
7日	怪物农场2	Monster Rancher 2	Koei Tecmo	动作	日版
19日	变身公主偶像	リルぷりっDS ひめチェン！アップルピンク	SEGA	文字冒险	日版
		2010年9月			
2日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	益智	日版
7日	蝙蝠侠 英勇与无畏	Batman: The Brave and the Bold the Videogame	Warner Bros.	动作	美版
9日	海贼王 巨人之战	One Piece: Gigant Battle	NBGI	动作	日版
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
18日	口袋妖怪 黑・白	ポケットモンスターブラック・モンスターホワイト	Pokemon	角色扮演	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探偵 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	大神传 小小的太阳	大神传 ～小さき太阳～	Capcom	动作	日版
		2010年10月			
7日	王国之心 编码重制版	キングダム ハーツ Re：コーデッド	Square Enix	角色扮演	日版
21日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	文字冒险	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
4日	光辉物语	ラジアントヒストリア	Atlus	角色扮演	日版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
		2010年12月			
9日	第二国度 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔道士	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	莱顿教授与奇迹的面具	文字冒险	2010年冬	索尼克 色彩缤纷	
2010年内	黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演	2010年秋	超级神笔小子	益智

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
17日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
18日	劳拉与光之守护者	Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	动作冒险	美版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年8月			
24日	黑手党Ⅱ	Mafia Ⅱ	2K Games	动作	美版
24日	Shank	Shank	Klei Entertainment	动作	美版
31日	丧尸围城2 CASE 0	Dead Rising 2: Case Zero	Capcom	动作冒险	美版
		2010年9月			
1日	我还活着	I Am Alive	Ubisoft	动作冒险	欧版
3日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	欧版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
17日	双重世界Ⅱ	Two Worlds Ⅱ	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
28日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	加勒比海盗 被诅咒的舰队	Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	Disney	动作角色扮演	欧版
		2010年10月			
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂Ⅱ 血与肉	Saw Ⅱ: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴2	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	NBGI	格斗	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言Ⅲ	Fable Ⅲ	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
28日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	塑形 健身进化	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
		2010年12月			
22日	电脑战机 虚拟势力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	秋之回忆 勾指的回忆 中文版	文字冒险	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月1日	龙之世纪Ⅱ	角色扮演
2011年4月5日	战争机器3	动作射击	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作	2011年内	狂暴	主视角射击

08.05 幻想传说 换装迷宫X

PSP 角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 CERO B 推荐度 B



《幻想传说》(TOP)是整个“《传说》系列”的鼻祖之作，也是复刻与移植次数最多的《传说》。而这次《TOP》携手《换装迷宫》，以换装与职业系统，加上原作的2D线性战斗模式，讲述克雷斯打败达奥斯100年后的世界，一对拥有特殊能力的孪生兄妹为了打倒魔物而重回过去的故事。不仅来自原作中的经典角色会一一亮相，《圣恩传说》的阿斯贝尔、《偶像大师》的天海春香等NBGI的人气角色也会在游戏中客串登场，让更多的FANS有了不得不玩的理由。

08.19 异世纪传说R

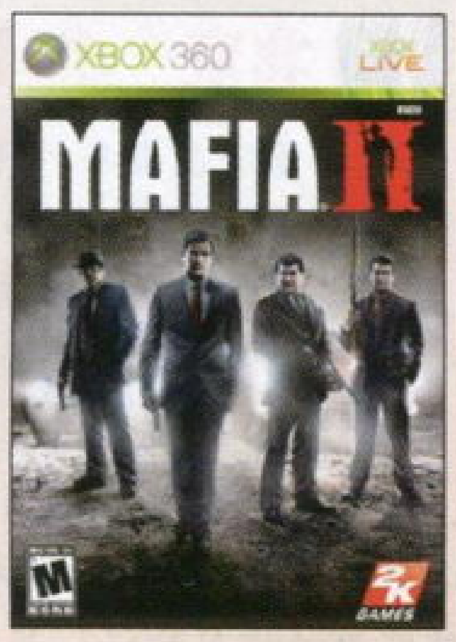
PS3 动作 ■NBGI ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



时隔三年，Another Century's Episode再次重返我们的视线，PS2时代的三作就赢得了FANS们的一致好评。爽快的战斗、当红动漫中的知名机体、以及魄力满点的必杀镜头，再加上一首令人热血沸腾的主题曲，让你亲自驰骋在这场只存在于异世界的战斗。本作新参战的机体占全部总数的一半以上，而且还加入了《超级机器人大战原创世纪》中的三部人气机体，可谓是吊足了FANS们的胃口。正如主题曲的名字“Rebirth”那样，本作势必又会掀起一阵狂热。

08.24 黑手党Ⅱ

多机种 动作 ■2K Games ■对应机种为PS3及X360 M 推荐度 A



本作是一款类似《GTA》的沙箱动作游戏，拥有优秀的声画表现和毫不吝啬的细节刻画，再现二十世纪四、五十年代的美国黑帮。制作组在以美国旧金山和纽约为基础创建起虚拟城市帝国湾(Empire Bay)，可自由活动的区域超过10平方英里。游戏中的枪械自然是黑帮善用的经典款型，有大约50种车辆供玩家驾驶。游戏拥有超过两个小时的过场动画，精心设计的剧情将非常精彩，意在为玩家创造出类似《教父》这样经典的电影的惊人效果，讲述从二战战场归来的主角维托（Vito）如何在黑道中闯出一片天地。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

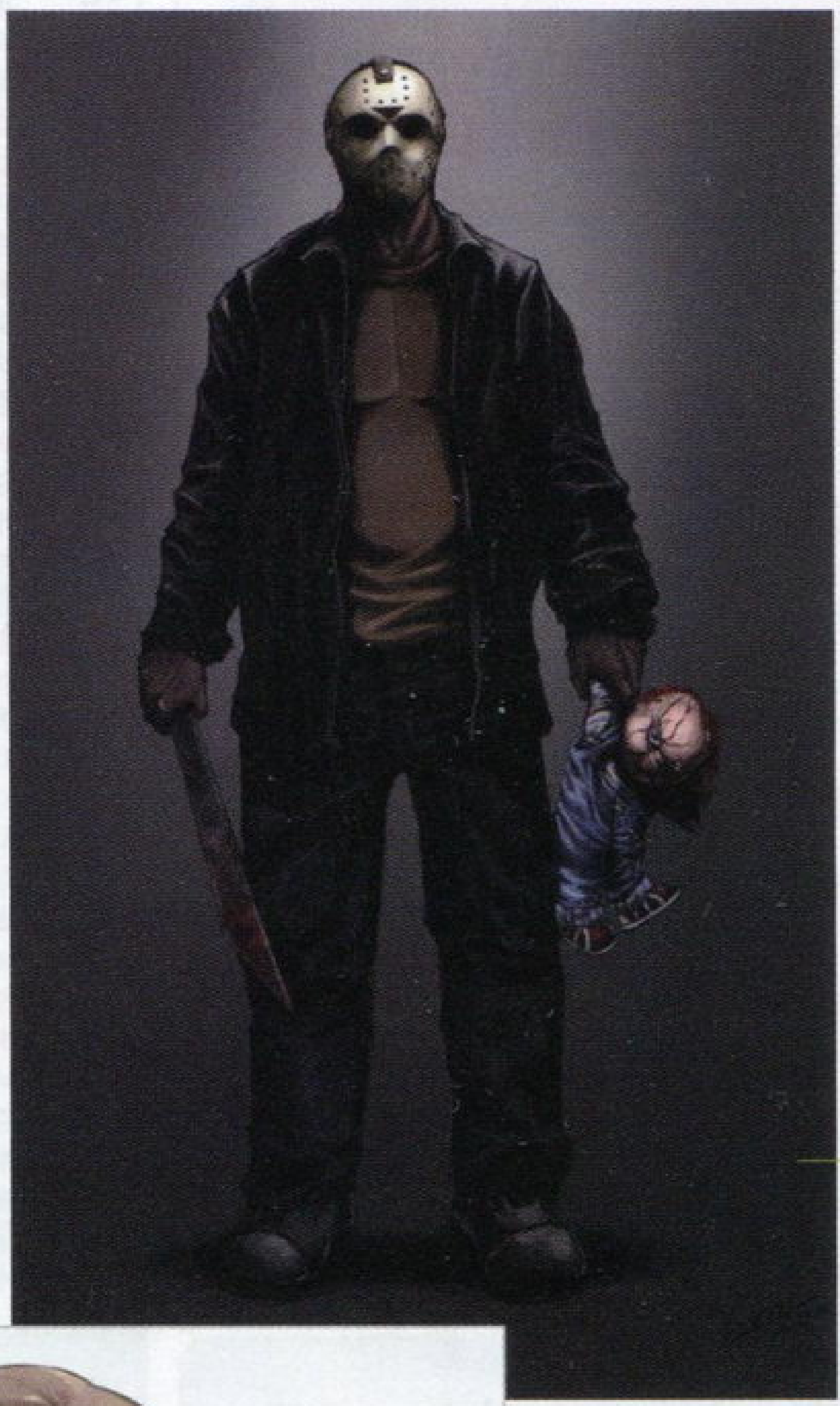
UGEE友基 特约

自从我们的“月度最佳评选”活动开始以来，“游风艺苑”接收投稿的信箱tt@ucg.cn便呈持续爆满状态，而且稿件整体质量也相当不错，这让本刀感到无比欣慰。目前，评选活动已经两轮战罢，而不知不觉中，2010年的暑假已经过半，我们除了向在此前不断通过投稿的方式支持我们的读者朋友表示感谢外，还想对那些制定了暑期创作计划却由于这样那样的原因而尚未动笔的兄弟姐妹们说一声：2048级压感的“漫影1000L”数位板在向你招手，抓紧时间投稿过来吧，暑假一结束开学就又没时间画啦！对了，8月获奖情况和9月奖品设置请参看P152“一刀有话说(特别版) Vol.12”。



广州・朋克猫咪

若不是作者提醒，我是怎么都看不出来左图中的两位奇幻装扮的男女是来自《初音》的镜音双子。不过说实在的，作品的综合素质相当高，无论原创服装、构图、配色还是细节处理，都具有专业级插画的水准。算得上不可多得的同人精品。





南京・kazuya+广西・贝纳雷斯

假如没记错的话，上面这幅《八神》是我负责本栏目以来刊发的第一幅由两名画手合作完成的稿件。负责线稿的贝纳雷斯算是新面孔，但其深厚的基本功通过作品得到了充分展现。司职上色的kazuya则凭借自己的丹青妙笔，使作品得以呈现其完美形态。

深圳・郭立刚

“《黑色星期五》系列”的杰森混搭“《鬼娃回魂》系列”的恰克，历史性的握手实现了……向来以创意取胜的郭立刚同学这次的作品口味比较重，R级恐怖片爱好者们可以欢呼了！



北京・小马

曾经在去年的评选中表现突出的小马同学，这次携其原创3D习作《岚》与大家分享。人设和光影表现都不错，而作品的整体氛围幽暗神秘，引人遐想。



广州・威仔

上期因写实画风的《但丁战炎魔》而崭露头角的威仔，这次投来一幅Q版《生化4》同人。寥寥几笔，人物的气质被刻画得颇为到位。显然，作者的画风可塑性相当高。



上海・Uso

香草，《FF X Ⅲ》中人气极高的美少女型角色，用右图这种惟美的画风来表现似乎再合适不过了。游戏中富有牺牲精神的她如此楚楚动人，你是否已经为她而怦然心动了呢？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 储信：最近发现“游风艺苑”和“多边共享区”是两个广告出镜率最高的栏目，我想问一下这是不是因为栏目的人气高啊？（一刀回复：怎么说呢，作为元老级的游戏文化和读者参与类栏目，杂志上的这两个小版块都深受读者喜爱。对于广告客户来说，被众人关注的地方自然是最佳的投放区域啦！）

爱图e族 Vol.19

全彩64页+DVD-ROM



为了让各位读者们享受到一个清凉的暑假，本期卷首画廊将为大家献上关于泳装的普及知识，让我们来共同探讨一下由这几片布组成的曼妙乾坤吧！7月有大量新画集问世，其中不乏像通野茉莉、山下俊也、松原秀典等业界大师级人物，小编们也是扫图扫到手发软，若是能令各位感到满足的话就再好不过了。书中还有更多精彩内容，喜欢美图的你怎能错过呢？八月中旬，让我们不见不散！

8月中旬 全国上市

掌机王SP Vol.140

全彩32开192页精彩内容+DVD-ROM+狩猎猫饰品



— 四大劲作攻略 —

重装机兵3 | Fate/新章 | 初音未来 女歌手计划 2nd
伊苏VS空之轨迹 抉择·传说

— 大作最新情报 —

皇家骑士团 命运之轮 | 皇牌空战X2 联合突击
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

— 专题企划 —

风云雨雪话天气
游戏世界气象乱弹

— 珍稀抽奖 —

《秋之回忆5》仙堂麻寻声优
井上奈奈亲笔签名海报

— 光盘精彩内容 —

《炉心融解》最高难度全连视频演示
怪物猎人广播剧 行商少女篇
此外还有更多新作宣传和试玩影像

8月中旬 全国上市

PS3专辑 Vol.10

大16开240页+数据DVD光盘



暑期游戏伴侣，假日打机必备

与PS3相关的一切在此集结！

【信息集结】新闻资讯，焦点解析，问答解惑，下载推荐，攻略索引；【特企集结】Playstation帝国的脊梁——SCE的技术和服务团队，PS3游戏销量终极盘点，3D革命——通往PS4之路；【劲作集结】小小大星球2、无名英雄2等劲作情报汇总，尼尔、WE2010等多款游戏的奖杯心得；【攻略集结】白骑士物语2、荒野大救赎、3D点阵英雄、如龙4、铁拳6、苍翼默示录CS、纯白相册7大攻略。【数据DVD内容满载】30段高清视频，200张壁纸美图，250首游戏音乐，50个PS3特色主题范例，500个奖杯图标，外加纯白相册小礼包。

PC、PS3 两用光盘
影像、图片、音乐
可在PS3上直接打开



已上市 各地报刊亭销售中

X360玩家专门志 Vol.11

全面革新号 | 全彩大16开224页+DVD-ROM

《X360玩家专门志》迎来第一次改版！除了传统的特别策划和典藏攻略外，增加更多贴近玩家生活的内容，收录更多近期游戏的实用介绍。DVD从影像光盘改为数据碟，赠送攻略影像、游戏原声、精美壁纸等实用内容。本辑攻略收录《荒野大救赎》、《失落的星球2》、《分裂细胞 断罪》、《心灵杀手》等近期多款大作，资料详实，值得珍藏。卷首为X360五周年特别企划，软饭必读。《心灵杀手》开发秘闻加珍贵图片放送，独家资料弥足珍贵！全新硬件栏目火热开张，除了最新的购机指南，还有自制系统详解，实用性一流！



已上市 各地报刊亭销售中

口袋玩家 Vol.33

32开224页+精美赠品：伊布立体纸模&《黑·白》贴纸



本辑收录《口袋妖怪 黑·白》最新情报，漫画《Pokemew》带领大家走进火箭队BOSS猫老大的童年；《阳光小小姐》迎来了连载的大结局！研究所带来《口袋妖怪详尽分析——先下手为强》。小说《圈圈胸酒吧》，火山深处的口袋妖怪帝国，火系贵族剑拔弩张。小说、研究、漫画、专题……更多精彩，尽在《口袋玩家》。DVD精彩收录三集《口袋妖怪星期天》，中文字幕《宠物小精灵DP》178～180集，以及动画补完、口袋金曲。

已上市 各地报刊亭销售中

模魂志 No.47



大16开152页+DVD

大师级的原型师竹谷隆之以及安藤贤司，遇上日本国民级的特摄电视剧《假面骑士》，他们所碰撞出的火花便是目前在假面骑士爱好者中炙手可热的S.I.C.系列。本辑将就大家最熟悉的平成假面骑士为主题，为大家举行一场热烈的假面骑士盛会。具有划时代意义的RG RX-78-2高达在本月上市，本辑将以它为主角，向大家一并展示新上市的众多模型新品。佩斯特X、十六夜咲夜树脂手办、HGOO正义女神高达、五星物语MH等等众多不同种类的模型将以各种不同的手法为大家展示当示当中的制作技巧，相信其中会有您所想要得知的要点。



已上市 各地报刊亭销售中

[动漫游书店淘宝**独家发布**书刊上市预告并接受预订
新开“特价限购区”，连续推出各类书刊**特价活动**]

在这里您可以：①查看动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍 ②免邮费预订这些书刊 ③在线购买各类动漫游戏书刊

动漫游书店域名 **ucg.cn**

双皇冠信誉 100%好评率
支付宝网上付款或邮局汇款 免平邮费


回溯美国二十世纪四十年代
2010 年夏，黑手党风云再起
黑手党II
原名：Mafia II | 机种：PS3、X360 | 类型：动作
发行商：2K Games | 发售日：2010 年 8 月 24 日
再现黑手党的黄金时期
以实现电影《教父》和《好家伙》等经典黑帮的震撼效果为目标
数年心血，倾心打造